

09/2000
Getestet: Grand Prix 3 • Warlords Battlecry • Infestation • X-Tension u.v.m.
Lust auf Computerspiele.
PC ACTION
DM 9,99
ISSN 0946-6290
mit 2 CDs
+VOLLVERSION Knights & Merchants
+BRANDHEISSE EXKLUSIV-VIDEOS
Kicker 2 • Sydney 2000 • Project I.G.I.
Hitman • Alarmstufe Rot 2 u.v.m.
TEST-PREMIERE
Cultures
Neue Konkurrenz für Siedler und Völker: Besiedeln jetzt die Wikinger Ihren PC?
Kaufrausch
Versandhandel im Praxis-Test
PC Action deckt auf, wo Sie beim Spielekauf Geld und Zeit sparen können – und wo nicht!
EXKLUSIV-DEMO
Deep Space Nine – The Fallen
Das große Star-Trek-Adventure mit Cmdr. Sisko und Unreal-Grafik!
EXKLUSIV-DEMO
KISS Psycho Circus
Aberwitziger Ego-Shooter für alle Freunde des schwarzen Humors
TOP-DEMO
Voyager Elite Force
Star-Trek-Action: 7of9 und die Voyager-Crew jagen die Borg.
GRATIS!
DIE VOLLVERSION
KNIGHTS & MERCHANTS
MIT SPIELETIPPS
Ein Leckerbissen für Siedler- und Anno-1602-Fans
SUPER-TOOLS FÜR IHRE LIEBLINGSSPIELE AUF CD
Half-Life: Einzel- und Mehrspieler-Karten. Neue Figuren, Skins und Maps für Unreal Tournament. Anstoss 3-Patch 1.20. Neue Stadien für FIFA 2000. Geniale Autos für Need for Speed etc.
ENTHÜLLUNGEN!
F.A.K.K. 2 & Julie Strain im Test des Monats
Liebesgrüße aus Amerika
No One Lives Forever
Fox Interactive schickt Super-Agentin Cate Archer in einer 007-Persiflage durch die Swingin' Sixties
30 Seiten Spieletipps: Diablo 2: Alle geheimen Gegenstände • Grand Prix 3 • Icewind Dale u.v.m.


Forgotten Realms
Icewind Dale™
Ein Baldur's Gate Engine Adventure
www.icewinddale.de
www.shr.cc



Sommerfeste

Endlich ließen sich ein paar Sonnenstrahlen am Firmament blicken. Eine kleine, Ihnen wohl bekannte Schar von Spieleredakteuren nutzt so etwas natürlich sofort schamlos aus ...

Grovy-Jo: Hot town, summer in the cihittty, back of my neck getting' dirty-'n'-gritty, bend down, isn't it a pity ...

Tanja: Spielt jemand mit mir Mini-Basketball?

Christian S.: Hey Babe, wenn es um deinen Mini geht, bin ich doch voll sportmäßig dabei.

Herbert: Mist, mein Bacardi-Cola-Gesöff ist schon wieder alle. Herr Geltenpoth, Sie sind dran!

Alex: Schon wieder? Aber ich sitze doch gerade so gut ...

Harald: Ein bisschen Bewegung würde dir gut tun. Bring mir gleich noch so'n Eis mit!

Christian B.: Ähh, ich will Sie ja nicht gänzlich allen Frohsinns berauben, aber erstens weiß ich was, was Sie noch nicht wissen und zweitens sollten Sie mal einen Blick auf unseren Cheffe riskieren. Der schwingt verdächtig mit dem Sonnenschirm herum.

Christian M.: Genau und den werde ich gleich als Schlaginstrument missbrauchen. Nur weil es in diesem Monat nur wenige gute Spiele zu testen gab, können Sie hier doch nicht eine Dauerparty zelebrieren. Hopp, hopp, ihr Schergen, auf zum fröhlichen Vorschau-Schreiben, davon gibt es diesmal reichlich.

Joachim *(brüllt jetzt leiser):* ... doesn't seem to be a shadow in the city. All around people lookin' half dead, walking on the sidewalk ...

Tanja: Da! Hören Sie das, Herr Müller? Lassen Sie uns doch noch ein Stündchen, ist doch gerade so nett hier.

Christian M.: Okay, eine Stunde, dann will ich aber ein Eis!

Alex: Ich geh' ja schon. Aber sagen Sie mal, Herr Bigge, was hat es denn schon wieder mit diesem Geheimnis auf sich?

Christian B.: Das sollen die Leser mal erraten, oder?

Alle: Oh nein, schon wieder ein Auftakt-Rätsel...



Foto: Dirk Kartscher

Die Redaktion

Christian Müller, 33
Actionspiele, Simulationen
schreibt jetzt im Dreiviertel-Takt, bedankt sich bei allen Groupies und ist ab sofort nicht mehr zu haben!

Christian Bigge, 33
WiSims, Sport- und Rennspiele
räumt vorsichtshalber mal seinen Schreibtisch auf und formatiert die Festplatten. War auch mal wieder nötig!

Alexander Geltenpoth, 27
Strategie, Rollenspiele
bessert neuerdings sein spärliches Gehalt auf, indem er Christian Müller beim Kartenspielen abzockt.

Herbert Aichinger, 38
Action- und Strategiespiele, Adventures
ist mal für eine (nicht länger!) Stunde weg und stellt sein Telefon so lange auf Herrn Fränkel um.

Harald Fränkel, 30
Actionspiele, Sportspiele
hat vier Wochen nach seinem Umzug nach Nürnberg immer noch nicht seine Einrichtung. DANKE, Möbel Krügel ...

Joachim Hesse, 26
Action, Rennspiele und Adventures
plant eine Reise zum Mond, weil ihm nichts eingefallen ist und spielt bis dahin zu Hause *Metal Slug 3* auf seinem Neo Geo.

Tanja Bunke, 23
Actionspiele, Strategie und Simulationen
verabschiedet sich erstmals für eine Sommerpause von *UT* und widmet sich dem *Elite Force*-Clan Xof9.

Christian Sauerteig, 20
WiSims, Renn- und Sportspiele
überkommt das angenehme Gefühl, dass ihm zukünftig niemand mehr eine WiSim, ein Renn- oder gar ein Sportspiel abspenstig machen könnte...

Seite 48

No One Lives Forever

Nein, No One Lives Forever hat nichts mit James Bond zu tun! Statt dem mittlerweile etwas angegrauten Briten hat in Monoliths Agententhriller die smarte Cate Archer die Lizenz zum Töten ...

Seite 82



Heavy Metal F.A.K.K. 2

Kurz, aber heftig: Julie zeigt Lara, wo der Hammer hängt! Mrs. Strain macht in dem Hardcore-Action-Comic von Ritual Entertainment eine wahrhaft gute Figur.

Seite 28

Versandhandels-Test

Wo krieg' ich möglichst schnell mein Spiel her? Wo kostet es mich am wenigsten? Wo gibt's den besten Service? Wir schauten den Versandhändlern für Sie auf die Finger.

Rubriken

Aktuelles



Blickpunkt

Vorschau

Tests

Spielerforum

Spieletipps

Hardware



Heft-CDs

Vollversion-CD

Vollversion:
Knights & Merchants
Attackääää! Mit Topwares *Siedler*-Konkurrent *Knights & Merchants* können Sie Schlachten schlagen wie damals bei den alten Rittern! Formationen bilden und rein ins Getümmel!

Cover-CD

KISS Psycho Circus
Holen Sie die Plateaustiefel vom Dachboden und schminken Sie sich gut für unsere Demo des Monats! Daneben versorgen wir Sie mit nützlichen Tools zu den Spielerforen sowie mit aktuellen Updates und Patches.



Tomb Raider 5

Action-Adventure Lara zu PC Action: „Ich komme wieder, keine Frage ...“

Viele Fans sahen erschrocken zu, als Lara Croft am Schluss ihres bislang jüngsten Abenteuers, *Tomb Raider IV – The Last Revelation*, verschüttet wurde. Niemand wusste genau, ob die holde Jungfer nun das Zeitliche gesegnet hat, schließlich verriet die Endsequenz nichts Genaues. Wie es scheint, hat Hersteller Eidos Interactive ein Herz: Das Powerweib krabbelt, klettert, springt und ballert jedenfalls ab November in *Die Chronik* wieder über den Monitor ...

Info: Eidos Interactive, Große Elbstraße 145d, 22767 Hamburg

Fast wie im Spiel: Lara wird nicht älter – das offizielle Model Lucy Clarkson ist gerade mal 17 Jahre alt.



Selbst in dicker Tarnkleidung und mit Pudelmütze wirkt Lara noch sexy.



Von hinten: In der gewohnten Perspektive begleiten Sie die Amazone bei ihrem nächsten Abenteuer.

Obi-Wan

Action Neuer Screenshot von Coruscant

Nach wie vor soll das Actionspiel zum Kinoerfolg *Episode 1* im September erscheinen. Als Obi-Wan erlebt der Spieler das Abenteuer noch einmal, darf mit dem Laserschwert herumfuchteln und Jedi-Kräfte einsetzen. Den neuesten Screenshot wollten wir Ihnen selbstverständlich nicht vorenthalten.

Info: http://www.lucasarts.com



Über den Dächern von Coruscant: Obi-Wan wehrt mit seinem Laserschwert die Schüsse der Angreifer geschickt ab.

Moorhuhn 2

Action Zweite Jagdsaison beginnt am 20. August



Feuer frei! Der zweite Teil des Kult-Spiels knüpft spielerisch nahtlos an den erfolgreichen Vorgänger an.

Der Kult geht weiter – ab dem 20. August. An diesem Tag steht der zweite Teil der *Moorhuhnjagd* unter www.computerchannel.de zum kostenlosen Download bereit. Deutschlands beliebtestes Huhn präsentiert sich in altbekannter Optik, die Hintergrundgrafik wurde etwas aufgepäppelt und neben einigen kleineren Neuerungen wird es wohl auch eine zweite Waffe als Alternative zur bekannten Schrotflinte geben.

Info: http://www.moorhuhn.de

Die wollen nur spielen.
Und suchen neue Herrchen!



Larry 6
PC-Abenteuer Spiel
Art.-Nr. 28604



Woodruff
PC-Abenteuer Spiel
Art.-Nr. 28606



Freddy Pharkas
PC-Abenteuer Spiel
Art.-Nr. 28607



Bundesliga Manager Pro
PC-Wirtschaftssimulation
Art.-Nr. 28608



Pizza Connection
PC-Wirtschaftssimulation
Art.-Nr. 28609



Eishockey Manager
PC-Wirtschaftssimulation
Art.-Nr. 28610



Christopher Kolumbus
PC-Strategie Spiel
Art.-Nr. 28611





Pro Pinball Timesshock
PC-Pinballsimulation
Art.-Nr. 28612



Flying Corps
PC-Flugsimulation
Art.-Nr. 28613



Der Reeder
PC-Wirtschaftssimulation
Art.-Nr. 28614



F1 Manager
PC-Managersimulation
Art.-Nr. 28615



Capitalism
PC-Wirtschaftssimulation
Art.-Nr. 28616

Spiele-Hotline
0190/824 662
DM 3,63/Min.
7 Tage
8.00 - 24.00 Uhr
Tipps · Cheats · Komplettlösungen

HIER SIND DIE GUTEN:

ProMärkte:

03044 **Cottbus**
04329 **Leipzig**
04463 **Großpösna**
04509 **Wiedemar**
06128 **Halle**
06217 **Merseburg**
99734 **Nordhausen**
06449 **Aschersleben**
06766 **Bobbau/Wolfen**
06842 **Dessau-Mildensee**
06886 **Wittenberg**
10365 **Berlin-Lichtenberg**
10365 **Berlin-Lichtenberg**
10719 **Berlin-Charlottenburg**
12055 **Berlin-Neukölln**
12277 **Berlin-Marienfelde**
12351 **Berlin-Gropiusstadt**
12619 **Berlin-Hellersdorf**
13187 **Berlin-Pankow**
13357 **Berlin-Wedding**
13405 **Berlin-Reinickendorf**
13597 **Berlin-Spandau**
14473 **Potsdam**
14624 **Dallgow**
14778 **Wust/Brandenburg**
15230 **Frankfurt/Oder**
16225 **Eberswalde**
16356 **Eiche**
17036 **Neubrandenburg**
17489 **Greifswald**
28207 **Bremen-Hastedt**
28259 **Bremen-Huchting**
28277 **Bremen-Kattenturm**
38820 **Halberstadt**
38300 **Wolfenbüttel**
38855 **Wernigerode**
39104 **Magdeburg**
39326 **Hermsdorf**
39576 **Stendal**
67059 **Ludwigshafen-City**
67065 **Ludwigshafen-Rheingönheim**
67346 **Speyer**
67549 **Worms**
68161 **Mannheim-City**
68163 **Mannheim-Neuostheim**
68519 **Viernheim**
68789 **St.-Leon-Rot**
69115 **Heidelberg-City**
69123 **Heidelberg-Pfaffengrund**
70173 **Stuttgart**
74076 **Heilbronn**
76185 **Karlsruhe**
78054 **VS-Schwenningen** NEU!
79194 **Gundelfingen**
82166 **Gräfelfing**
94315 **Straubing**
84030 **Landshut**
90429 **Nürnberg-Muggenhof**
90482 **Nürnberg-Mögelsdorf**
92637 **Weiden**
93051 **Regensburg**
94032 **Passau**
94469 **Deggendorf**
95326 **Kulmbach**
95615 **Marktredwitz**

MakroMärkte:

09111 **Chemnitz** NEU!
09247 **Röhrsdorf**
09456 **Annaberg-Buchholz**
01589 **Riesa**

22525 **Hamburg-Stellingen**
22869 **Schenefeld**
24768 **Rendsburg**
26789 **Leer**
30519 **Hannover-Döhren**
42651 **Solingen** NEU!
40878 **Ratingen**
42853 **Remscheid**
44623 **Herne** NEU!
46395 **Bocholt**
49074 **Osnabrück**
67433 **Neustadt an der Weinstraße**

www.promarkt.de
KLICK MICH:
www.makromarkt.de



Wir sind die Guten.

Ich mein' ja nur



Seltsame Ansichten und Phantom-Raketen

Haben Sie sich auch schon über Features in einem Spiel gewundert, die kein Mensch braucht? Nehmen wir das Beispiel Grand Prix 3: Wozu soll die Kameraperspektive „Blick-über-die-Radaufhängung-durch-den-Heck-spoiler-nach-hinten" gut sein? Für Kfz-Azubis im zweiten Lehrjahr? Zum rückwärts Einparken? Anderes Beispiel, FAKK 2: Warum fliegt aus Julies Raketenwerfer tatsächlich ein Geschoss? Wo's doch viel zu schnell ist, um es überhaupt zu sehen! Haben die Macher das nur eingebaut, damit Spieleredakteure tolle Screenshots machen können? Ich verrate Ihnen was: Ich bin nach einiger Überlegung froh, dass es derartigen Schnickschnack gibt. Es zeigt, dass Entwickler mit viel Liebe an ihren Werken basteln. Und das wollen wir doch alle, oder?

Harald Fränkel

Delta Force 3

Ego-Shooter **Stoppelhopser ohne Voxel**

Mit dem dritten Teil der Serie, die den Untertitel *Land Warrior* trägt, verabschiedet sich Hersteller Novalogic von der Voxel-Grafik und setzt erstmals auf die mittlerweile gängige Polygon-Technik. Einmal mehr müssen Sie als Soldat Geiseln retten, Bomben legen oder Terroristen stoppen. Natürlich gibt es etliche neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Das Spiel erscheint im 1. Quartal 2001.

Info:
http://www.novalogic.com



Beim Angriff auf das Wüstencamp sind flinke Füße gefragt, weil der Gegner die beiden Soldaten mit Handgranaten begrüßt.

Nomads

Action **Fantasy made in Germany**

Neues von den *Urban Assault*-Machern: Bernd Beyreuther & Co. arbeiten unter der Firmenbezeichnung Radon Labs an einem Actionspiel mit Strategieelementen. Als Zauber-Ingenieur hantiert der Spieler mit magischen Artefakten, obskuren Kräften und baut ganze Städte, um sich gegen diverse Konkurrenten durchzusetzen.

Info:
http://www.radonlabs.de



Grafisch erinnert Nomads an Jules Vernes Visionen.

Metal Gear Solid

Action **PlayStation-Knaller für den PC**



Ein Standardelement von Metal Gear Solid: Unser Agent (links) drückt sich an die Wand, um nicht entdeckt zu werden.

Einer der besten PlayStation-Titel erscheint im Herbst für den PC. Der Spieler verkörpert den Spezialagenten Solid Snake und muss Terroristen stoppen, die in eine Raketenbasis in Alaska eingedrungen sind – sie drohen damit, einen Atomkrieg auszulösen. Blindes Ballern ist fehl am Platz: Sie sollten – ähnlich wie in *Dark Project 2* – am besten unentdeckt bleiben und viel schleichen. Die PC-Version unterstützt eine höhere Auflösung, bietet auch die Ich-Perspektive und enthält die Sondereinsätze des Erweiterungspakets *VR Missions*. Speichern ist jederzeit möglich.

Info:
http://www.microsoft.com/germany/games

Außerdem

/// Hersteller Bungie hat nun noch einmal bekräftigt, dass das „Grafikwunder" **Halo** definitiv **für den PC** erscheint. Wann, bleibt fraglich. /// **id Software** arbeitet an der Fortsetzung zweier Ego-Shooter-Klassiker, an **Doom 3**. /// **Serious Sam,** der Ego-Shooter einer kroatischen Entwicklertruppe, erscheint unter dem Label von G.O.D. und damit in Deutschland bei **Take 2.** /// Wir haben es bereits vor Monaten gemeldet, jetzt gibt es die offizielle Bestätigung: **Resident Evil 3** erscheint **für den PC** (September). /// Die Firma **Monolith** hat kürzlich **Aliens vs. Predator 2** angekündigt. /// **Half-Life: Gunman** wird nun definitiv als **eigenständiges Vollpreisprodukt** erscheinen. /// **Carmageddon: TDR 2000**, der dritte Teil, hat Goldstatus: Es erscheint im **September**. ///



MITMACHEN LOHNT SICH!
SUDDEN STRIKE
MEISTERSCHAFT
INFOS GIBT'S HIER:
Www.suddenstriker.de



...SAGT MEIN OPA!
Und das sagt die Presse:

"Die Grafik-Qualität von Commandos, das Spielprinzip von C&C, die Spieltiefe eines Panzer General 4..."
PC Games Preview 12/99

"Realistisch, dramatisch, komplex: ein Spiel um sämtliche Aspekte der Frontschlachten des Zweiten Weltkriegs"
PC Joker 07/2000



www.suddenstrike.de

"Sudden Strike hat das Zeug dazu, das Genre zu

"Erst denken, dann schießen"; "Für ein Echtzeit-Strategiespiel bietet Sudden Strike

Ich mein' ja nur

Aitieh?

Wer heute jung und dynamisch sein will, frönt dem Kult der systematischen Sprachverunstaltung. Am besten mit abgekürzten Anglizismen. „IT" (sprich: Aitieh) ist einer der aktuellen Neuzugänge in meinem ständig wachsenden Wörterbuch heißer Yuppie-Luft. Gut gefällt mir auch das Wort „Analyst" (die Amis sagen schließlich auch nicht „Analytiker"...), das gerade bei den „Brokern" so „ruled"! Ist ein Analyst was Perverses? Sind das die anal orientierten, übertrieben geizigen Typen, von denen bei Sigmund Freud die Rede ist? Vielleicht sollten diese Leute mal ihren sprachlichen „content" überprüfen, bevor sie den Mund aufmachen. Ich bin sicher, es klappt auch dann noch mit dem „mass appeal"!

Herbert Aichinger

Indyproject: Fate of Atlantis 2

Adventure **Retro-Trend erfasst Indiana Jones**

Ein internationales Team von Indy-Fans sehnte sich so sehr nach einer Fortsetzung des Lucas-Adventures *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, dass es die Arbeit an diesem Spiel nun selbst in Angriff nahm. Maßstab für Grafik und Gameplay sind dabei nicht die Adventures der heutigen Zeit, sondern das „Ur-*Fate of Atlantis*"! Ein Release-Date für die nostalgische Abenteuerreise in die Vergangenheit steht noch nicht fest.

Info: www.indyproject.de



Indyproject lässt die alten Adventure-Zeiten wieder aufleben.

Kingdom 2: Shadoan

Adventure **Fantasy-Cartoon auf DVD**

Digital Leisure arbeitet an einem Fantasy-Adventure mit dem Titel *Kingdom 2: Shadoan*. Autor des Spiels, das sowohl auf PCs als auch auf DVD-Playern lauffähig sein soll, ist Rick Dyer (*Dragon's Lair, Space Ace*). Die Aufgabe des Spielers besteht darin, als Lathan Kandor die fünf fehlenden Stücke eines magischen Amuletts zu finden, um den Zauberer Torlock zu besiegen und die Gunst der Prinzessin Grace Delight zu gewinnen. Auch auf dem DVD-Player soll *Shadoan* dem Spieler viele Interaktionsmöglichkeiten bieten.

Info: www.digitalleisure.com



Mit der guten Grafikqualität eines Zeichentrickfilms wartet das DVD-Adventure Kingdom 2: Shadoan auf.



Die Erben der Druiden

Adventure **Detektivthriller um geheimnisvolle Menschenopfer**

Der junge Scotland-Yard-Detektiv Brent Halligan ist mit der Aufklärung einer Serie von brutalen Morden betraut. Schon bald erhärtet sich der Verdacht, dass es sich dabei um die rituellen Menschenopfer eines geheimen Druidenordens handelt. *Die Erben der Druiden* ist ein klassisches Adventure, in dem sich dreidimensionale Charaktere in vorgerenderten HiRes-Hintergründen bewegen. Ungefähr 300 nicht-lineare Szenen spielen sich an mehr als 50 verschiedenen Schauplätzen ab. Die Entwickler (House of Tales) wollen ihr Spiel bis zum Ende des Jahres herausbringen.

Info: www.cdv.de

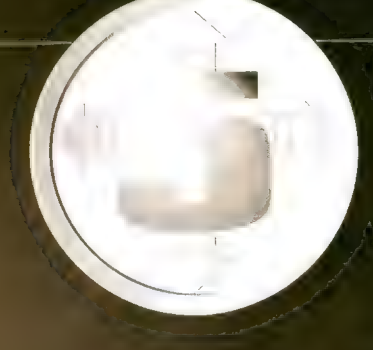


Die Erben der Druiden arbeitet mit vorgerenderten Grafiken.

Außerdem

/// Zusammen mit *Baldur's Gate*-Entwickler **BioWare** will **LucasArts** 2002 ein **Star-Wars-Rollenspiel** herausbringen. /// **Chris Vrenna**, Ex-Nine-Inch-Nails-Drummer, wird den Soundtrack zu Electronic Arts' **American McGhee's Alice** komponieren. /// **Salsa Shark Productions** haben für diesen Sommer den Release ihres ersten Spiels, **Shadow of the Lost Citadel**, angekündigt. Es handelt sich dabei um ein 3D-Adventure in der Tradition von *Dark Tower*. ///

Leser werben Leser ABO-ANZEIGE



gewinnt!

Werben Sie jetzt einen neuen Abonnenten für PC Action und Sie erhalten gratis **„The Dome Games"**. Das sind **fünf** Top-PC-Spiele in einer Packung.

Anstoss 2 Gold: Die Fußball-Trainer- & Management-Simulation, die alles hat: sogar die integrierte Erweiterung *Anstoss 2 - Verlängerung*.

Civilization II ist der verbesserte Nachfolger des legendären Civilization, mit dem das Genre der Strategie-Aufbausimulation geschaffen wurde.

Mechcommander: Im Original-*BattleTech*-Universum schlüpfen Sie in die Rolle eines Commanders, der eine Battle-Mech-Einheit aufbaut, trainiert und steuert.

Monopoly: Einen Bankirrtum zu Ihren Gunsten können wir versprechen, aber dafür viele Stunden Spielspaß ... *Version von Monopoly*.

N.i.c.e. 2 ... nur eine realistische Rennsportsimu- ... auch Arcade-Fun mit skurrilen ...



... auf eine Postkarte kleben und ab ... PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag



❐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM (DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.), Ausland DM 139,20/Jahr ÖS 909,-/Jahr)

❐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show PC Action TV (DM 114,-/Jahr, Ausland DM 138,-/Jahr ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer *(für evtl. Rückfragen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer *(für evtl. Rückfragen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur innerhalb Deutschland und nur für PC Action CD und PC Action mit DVD.



Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD oder PC Action mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ **Bequem per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❐ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 PA 22

Ich mein' ja nur

Totaler Durchblick? *Lesen Sie doch mal Seite 39, den Bericht über den Grafikkarten-Cheat. Kapieren Sie das? Ich jedenfalls nicht. Eine Firma, die stark von den High-End-Käufern der Online-Szene profitiert, bastelt eine Treibersoftware, die das „Betrügen" in 3D-Spielen fördert. Online-Spieler sehen den Wettkampf gegen Gleichgesinnte als Sportart. Unfaire Mittel verstoßen hier genauso gegen das Ethos wie Dopingfälle in der Sportwelt. Wie im Realen müssen sich Online-Spieler im Virtuellen bereits genug mit der Cheaterei unehrenhafter Zeitgenossen herumschlagen. Und jetzt wird dies von einer renommierten Firma quasi offiziell legitimiert und unter der Bezeichnung „SeeThrough" auch noch als Technologie-Fortschritt verkauft. Jeder ernsthafte Spieler fühlt sich dabei doch, gelinde gesagt, verarscht. Ich übrigens auch.* **Christian Müller**

Typhoon

Moderne Flugsimulation **Der Eurofighter im Kalten Krieg**

Bereits kurz vor dem Gold-Status befindet sich nach Aussagen des Projektleiters Don Whiteford der *EF2000*-Nachfolger *Typhoon*. Sollte die weitere Entwicklung ohne Komplikationen voranschreiten, ist mit der Veröffentlichung im Herbst zu rechnen. Unter der Kanzel des Eurofighters erleben Sie in *Typhoon* das Wiederaufleben des Kalten Krieges und den Kriegsausbruch in Europa. Als Einsatz-Szenario dient das Nordmeer um Island. Ein besonderes Feature soll das Piloten-Management werden. Während der Kampagne verändern sich die Statistik-Daten der Piloten. Um erfolgreich zu sein, müssen Sie auf Ihre Piloten Acht geben und sie entsprechend ihrer Fähigkeiten einsetzen.

Info: http://www.rage.co.uk



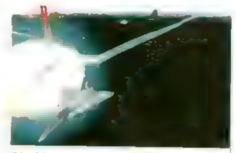


Typhoon geht mit einer verbesserten Wargasm-Grafik an den Start. Wargasm war DIDs letztes Spiel vor dem Aufkauf durch Rage

Jetfighter 4

Moderne Flugsimulation

Festung San Francisco



Ab November 2000 spielen Sie den Himmelspolizisten der Golden-Gate-Metropole.

Im vierten Teil der *Jetfighter*-Serie steigen Sie zum Retter einer Weltmetropole auf. Die 50.000 Quadratmeilen rund um die San Francisco Bay Area sind Ihr Einsatzgebiet. In vier Kampffliegern (F-14, F-15, F/A 18, F-22) verteidigen Sie die Stadt gegen terroristische Angriffe aus der Luft, vom Meer und aus dem Hinterland. *Jetfighter 4* will, wie seine Vorgänger, weniger akkurat simulieren, sondern setzt ganz auf die Action im Luftkampf. **Info: http://www.missionstudios.com**

MS Train Simulator

Simulation **Microsoft fährt mit der Bahn**

Microsoft erweitert seine Simulations-Reihe im Frühjahr 2001 um eine Zug-Simulation. Der *MS Train Simulator* soll die Faszination an den Stahlrössern am Monitor erlebbar machen. Als digitaler Lokführer schnauben und brausen Sie mit neun Zuggespannen über sechs klassische Bahnstrecken, u.a. den Odakyu-Railway in Tokio – oder im Orient-Express über die Alpen nach Venedig. Sie haben die Wahl zwischen missionsbasierenden Aufgabenstellungen (z.B. Einhalten des Fahrplans) oder freien Fahrten. Zur Entspannung dürfen Sie sogar im Abteil Platz nehmen und die Landschaft genießen. Mit Spannung darf darauf gewartet werden, was die spätere Fangemeinde aus dem Train Simulator macht. Wie bei den Flugsimulationen wird es eine Reihe von Tools geben, mit denen Züge, Routen, Landschaften und Missionen designt werden konnen. **Info: http://www. microsoft.com/games**

Außerdem

/// Die Panzer-Simulation **Steel Beasts** soll in den USA am **21. August** veröffentlicht werden. Einen deutschen Release-Termin hat Hersteller **Shrapnel Games** noch nicht bekannt gegeben. /// **Redstorm Entertainment** überdenkt die Einstellung der Sternenkreuzer Simulation **U.F.S. Vanguard**. Aufgrund von Terminproblemen war die Entwicklung gestoppt worden. /// Die Veröffentlichungsrechte der Modellbau-Flugsimulation **Airfix Dogfighter** hat der amerikanische Publisher **EON Digital Entertainment** erworben. Das Spiel soll noch im **4. Quartal 2000** in den Handel. /// Eine internationale Gruppe von **WWI-Simulations-Fans** bastelt unter dem Titel **17 Hour** an ihrer eigenen Wunschsimulation für den Einsatz im Internet. ///



Der Lokführer-Arbeitsplatz in einer britischen Scotsman-Dampflok. Alle Hebel, Schalter und Anzeigen werden voll funktionsfähig sein.

Odakyu Electric Railway: Von Tokio aus fahren Sie mit 300 km/h in Richtung Fujiama.

Ich mein' ja nur

Fußball-Freuden

Sagen Sie mal, freuen Sie sich eigentlich auf die neue Fußballsaison? Bei mir kribbelt es ja schon wieder ein bisschen, obwohl das – nüchtern betrachtet – eigentlich Irrsinn ist. Wieso sollte man sich auf das häufige Gestolpere in deutschen Stadien oder die sinntriefenden Interviews nach Spielende freuen? „Äh, ja gut, ähhh – ich saaach jetzt mal ..." Ich habe ehrlich gesagt keine Ahnung. Die bevorstehenden WM-Quali-Spiele werden bestimmt auch keine Freudenfeste. Um trotzdem etwas Spannung aufzubauen, arbeite ich ab sofort mit einem Trick: Man kann nämlich bei den einzelnen Stars die Geldscheine zählen, die diese pro Ballkontakt verdienen. Rechnen Sie doch selbst mal beim nächsten Spiel mit. Als Anhaltspunkt: Top-Verdiener Rivaldo verdient seit kurzem beim FC Barcelona 31.800 Mark pro Tag. So bleibt's spannend, oder? Oleee, oleeeoleoleee ...

Christian Bigge

Bundesliga Manager X

Sportmanager **Die Rückkehr des Fußball-Manager-Klassikers**

Jahrelang galt die *Bundesliga Manager*-Serie von Software 2000 als die Vorzeige-Simulation schlechthin, bis ihr von Ascarons *Anstoss* und Heart-Lines *Kicker* der Rang abgelaufen wurde. Doch nun rüstet man im hohen Norden der Republik zum Gegenschlag, denn im März nächsten Jahres will man mit *Bundesliga Manager X* verlorenes Terrain zurückgewinnen. Erste Screenshots können überzeugen und auch die Feature-Liste klingt viel versprechend: Software 2000 verspricht 30 Attribute pro Spieler, sämtliche internationalen Ligen, einen umfangreichen Editor, über 50 Taktikoptionen und live berechnete 3D-Spielszenen bis zu einer Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten in 32-Bit-Farbtiefe. Wir sind gespannt!

Info: www.software2000.de



Blend-, Schatten-, Nebel- und Raucheffekte sollen jedes Flutlichtspiel zum Erlebnis werden lassen. Die Spieleranimationen wurden mittels Motion Capturing eingefangen.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Sportspiel **Let's roll und jump!**

Auf der PlayStation feierte der Vorgänger Erfolge, den Nachfolger kann die Boarder-Gemeinde bald auch am PC genießen. In Parcours auf der ganzen Welt können Sie mit zwölf Profi-Skatern Ihre „Ollies" und „Melons" in die Luft zaubern. Je akrobatischer Ihre Sprünge ausfallen, desto mehr Punkte heimsen Sie ein. In Mehrspielerduellen sind auch Turniere möglich, ein Skatepark-Editor soll dafür sorgen, dass Ihnen die Sprungschanzen niemals ausgehen. Schon unsere Betaversion bewies durch die gute Joypad-Steuerung Hit-Potenzial. Ab dem 21. September sollten Sie mal bei Ihrem Kaufhaus vorbeihüpfen.

Info: www.activision.de



Abheben und Drehen ist leicht, doch erst bei einer sicheren Landung gibt's auch Punkte.

Pro Rally 2001/F1 Racing Champ.

Rennspiel **Rennsportoffensive von Ubi Soft im November**

Gleich zwei Rennsportsimulationen lässt Ubi Soft vom Stapel. *F1 Racing Championship* soll mit TV-gerechter Präsentation, realistischen Höhenprofilen der Strecken und Bodenwellen *Grand Prix 3* das Fürchten lehren. *Pro Rally 2001* führt Sie mit 15 Originalfahrzeugen in drei Klassen über Pisten in zwölf Ländern. Beide Spiele bieten Set-Up-Optionen und Mehrspielermodi.

Info: www.ubisoft.de



Gespräche mit den Mechanikern vor Rennbeginn werden bei F1 Racing Championship nicht fehlen. (Screenshot PlayStation 2)

Außerdem

/// Bei **Sydney 2000** wird Eidos neben Sat.1 auch mit dem ZDF kooperieren. Das Spiel zur Olympiade wird ab dem 25. August in einem Gewinnspiel-Trailer beworben. /// Leverkusen-Profi **Michael Ballack** wird das Cover von **Bundesliga Stars 2001** zieren, das nun Anfang September erscheinen soll. /// Der Veröffentlichungstermin von **Tiger Woods 2001 (EA Sports)** wurde von August auf das erste Quartal 2001 verschoben. /// Kennen Sie **Annika Sorenstam**? Die Dame ist amtierender US-Womens-Open-Champion im Golf und wird in **Links LS** von **Microsoft** (Oktober) ihren Auftritt haben. ///

Ich mein' ja nur



Ohrensammler mit Leidenschaft

Ich bekenne mich schuldig: Ich sammle Ohren. Es begann alles ganz harmlos: Im Battle.net klinkten sich fremde Charaktere in mein passwortgeschütztes Spiel ein und wollten meine Quests lösen! So nicht! Nachdem die freundliche Aufforderung, mein Spiel zu verlassen, kein Resultat zeigte, folgte die Kriegserklärung. Minuten später verabschiedeten sich die Eindringlinge frustriert und ließen nur ihre Ohren zurück. Meine seitdem schnell wachsende Sammlung führt zu einem Problem, daher dieser Aufruf an Blizzard: Vergrößert endlich die verdammte Kiste oder spendiert uns eine Kette zum Ohrenauffädeln! Außerdem verbessert das Balancing zwischen den Klassen! Zauberin, Amazone und Totenbeschwörer geben viel zu schnell den Löffel – Verzeihung – das Ohr ab. Wie öde.

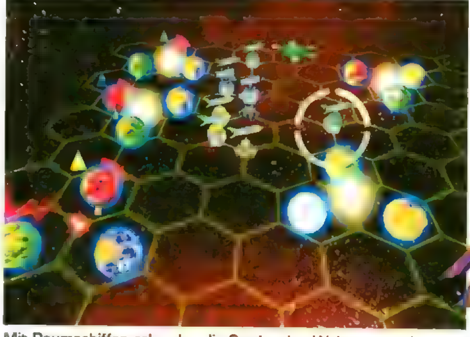
Alexander Geltenpoth

Die Sternfahrer von Catan

Strategie **Eroberung des Weltraums**

Klaus Teubers Brettspielserie hat längst den Weltraum erobert. Noch diesen November soll die Umsetzung und damit der Nachfolger von *Die Siedler von Catan* für den PC veröffentlicht werden. Anstelle einer bloßen Konvertierung erstellt Ravensburger Interactive ein actionreiches Strategiespiel in einer 3D-Welt ohne die sonst üblichen Beschränkungen durch Runden oder übermäßig komplexe Regeln. Aufbau und Forschung sind die Hauptelemente, während der variable Missionsaufbau erneut eine hohe Wiederspielbarkeit verspricht.

Info: www.ravensburger.de



Mit Raumschiffen erkunden die Spieler den Weltraum und gründen Sternenbasen, die Rohstoffe von den Planeten erhalten.

Außerdem

/// TopWare veröffentlichte EARTH C, die Programmiersprache, mit der sich eigene Kampagnen und Mission-CDs inkl. neuer KI zu *Earth 2150* erstellen lassen. Info: www.earth2150.de /// Bullfrog legte die Entwicklung von *Dungeon Keeper 3* vorerst auf Eis, um sich verstärkt anderen Projekten zu widmen. /// Pandemic Studios veröffentlichten einen neuen Mod zu *Dark Reign 2*, den Sie kostenlos von der Homepage downloaden können. Info: www.pandemicstudios.com/dr2 ///

Die Völker 2

Aufbaustrategie **Selbstständig siedeln**

Die Völker haben sich deutlich weiterentwickelt. Im zweiten Teil agieren die possierlichen Wuselmännchen selbstständiger, so dass Sie nur noch grobe Befehle zu erteilen brauchen, allerdings müssen Sie vorher die passenden Bedingungen schaffen: Nur glückliche, satte und ausgeruhte Bürger sind auch arbeitswillig. Laut JoWood erscheint *Die Völker 2* noch im Herbst.

Info: www.jowood.com

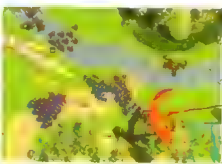


Demonworld 2

Strategie **Fantastisch**

Ikarion hat die Arbeiten an *Demonworld 2* fast abgeschlossen und verpasst dem Strategiespiel nur noch den letzten Feinschliff, bevor es im Oktober in den Handel kommt. Eine riesige Kampagne mit 50 Missionen bildet das Herzstück des Fantasy-Spektakels, zudem soll ein Editor beiliegen, mit dem sich weitere Missionen und Kampagnen erstellen lassen.

Info: www.demonworld.de



Ein imperialer Drachenreiter beobachtet die Schlacht gegen die Orks aus der Luft.

Machen Sie Ihr Spiel

Entwickeln Sie Ihren eigenen Spiele-Hit und werden gefeierter Spieledesigner! Wer jetzt für PC Action mit CD-ROM oder PC Action mit DVD einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön das Game Programming Starter Kit 3.0 – gratis!

Schluss mit der Unzufriedenheit über schlechte Spiele: Nehmen Sie die Sache selbst in die Hand und programmieren Sie einfach Ihr eigenes Spiel. Das „Game Programming Starter Kit" enthält alle Werkzeuge, die Sie dafür brauchen: Von Programmen wie Microsofts Programmiersprache Visual C++ 6.0, den 3D-Tools DirectX 6.0 SDK und Genesis 3D SDK über eine digitale Bücherei zu Visual C++ und DirectX bis hin zum 430 starken Buch „Game Design" mit Tipps der großen Spieledesigner bietet es alle nötigen Hilfsmittel.

PC Action im Abo - Ihre Vorteile:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post frei Haus, die Gebühr bezahlt der Verlag



Coupon ausgefullt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM
DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.) Ausland: DM 139,20/Jahr, ÖS 909,-/Jahr

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show PC Action TV

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird

Name, Vorname

Straße, Nr

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Aus rechtlichen Gründen ... Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres ...

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
„Game Programming Starter Kit 3.0"
Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD oder PC Action mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen, die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. ...

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ **Bequem per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr

BLZ

☐ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3PA15

Ich mein' ja nur



Sommer-Spiele-Verkauf?

Die Zentrale zur Bekämpfung des unlauteren Wettbewerbs hat wieder einmal zugeschlagen und einer für uns Computerspieler wirklich genialen Idee von Primus Online mittels einer deftigen Abmahnung ein jähes Ende nach nur einem Tag bereitet: Genau wie für Textilien aller Art, Leder- und Sportartikel sollten bei Primus Online ab dem 31.07. auch Computerspiele, CDs und Videos unter dem SSV-Deckmantel stark reduziert angeboten werden. Schade nur, dass dies rechtlich nicht möglich ist. Wäre doch eine klasse Sache, wenn die Flops und Kracher des vergangenen Weihnachtsgeschäftes künftig im Spätsommer frei von jeglicher Preisbindung auf Wühltischen zu Spottpreisen feilgeboten werden würden, oder? Protestschreiben richten Sie bitte direkt an die Zentrale zur Bekämpfung des unlauteren Wettbewerbs e.V., 61348 Bad Homburg.

Christian Sauerteig

Battle Isle Darkspace

Online-Strategie | **Erstes reines Onlinespiel von Blue Byte kommt 2001**

Nach den Online-Beta-Tests für *Die Siedler 4* und *Battle Isle 4* kündigt sich für Frühjahr nächsten Jahres mit *Darkspace* ein weiteres Highlight für Blue Bytes neuen Game Channel an: Das amerikanische Entwicklerstudio Palestar wird mit dem actiongeladenen Online-Strategiespiel die *Battle Isle*-Saga auf das ganze Universum ausweiten. Bei *Darkspace* steuert jeder Spieler ein Raumschiff und kämpft gemeinsam mit Hunderten von Mitspielern im Internet um die Vorherrschaft im Weltraum. Um Weltraumschlachten, Explosionen, Beschädigungen an Schiffen, Asteroiden und Nebelwolken so realistisch wie möglich darstellen zu können, setzt Palestar auf eine leistungsstarke 3D-Grafik-Engine, die trotz allem die Performance des Spiels nicht in die Knie zwingen soll. Bereits im September soll der erste Beta-Test anlaufen, nähere Infos dazu auf der offiziellen Webpage.

Info: www.bluebyte.de



Mit 16 unterschiedlichen Schiffstypen kämpfen Sie um die Vorherrschaft im Weltraum. Die 3D-Grafik macht bereits einen guten Eindruck.

Außerdem

/// **Microsoft** hat den Preis für **Allegiance** bis Anfang September auf **19 $** gesenkt. Im Preis ist auch ein **Freimonat** enthalten. /// **Infogrames** arbeitet an zwei neuen Online-Only-Spielen: **Beetle Online** und **Le Mans Online** sollen Anfang 2001 erscheinen /// Bei **www.vh1.com** kommen Musik-Fans bei **Rock & Roll Jeopardy** voll-kommen kostenlos auf ihre Kosten. ///

AOL ab sofort 50% günstiger

Online-Dienst | **Preisoffensive mit Flatrate gestartet**

Für schlappe 2,2 Pf pro Minute inklusive Telefonkosten und ohne weitere Nebenkosten kann mit dem weltweit größten Onlinedienst AOL seit dem 01.08. gesurft werden. Für echte Vielnutzer offeriert AOL zudem einen Pauschal-Tarif von 78 Mark monatlich mit einer Laufzeit von einem Jahr. Außerdem wurde für Herbst ein ADSL-Zugang angekündigt

Info: www.aol.de



Schon drin! Die neuen Tarife machen T-Online ernsthafte Konkurrenz.

Die neuen AOL-Tarife

Tarif	Gebühr	Bedingung
AOL Classic	3,9 Pf./Min	9,90 Grundgebühr
AOL Start	2,8 Pf./Min	10 Std. Mindestumsatz
AOL Top	2,2 Pf./Min.	30 Std. Mindestumsatz
AOL Flat	78 DM mtl.	Jahresbindung

Join the Webride!



Mit Datango können Sie im wahrsten Sinne des Wortes noch mehr aus dem Netz herausholen. Das Einzige, was Sie dazu benötigen, ist der Datango-Player, den Sie auf unserer Cover-CD finden. Nach der Installation können Sie zahlreiche, nach Themen geordnete „Webrides" (interaktive Touren durch das WWW) mitmachen.

Wir empfehlen Ihnen diesen Monat folgende Webrides (zu finden unter www.datango.de):

Computer & HighTech: Jobs in der Spielebranche
Style & Entertainment: Anna Kournikova im Web
Reisen & Hobbys: Mit Via1 auf Reisen

Die andere Hitparade



Rumgekreischt ...
... hat Kollegin Tanja bei den niedlichen Wikingern. Hoffentlich reißt sie sich von diesem Spiel los und widmet uns wieder ihre volle Aufmerksamkeit



Rumgesabbert ...
hat Kollege Harald bei den Sounds des Hauptmenüs. Stundenlang ließ er Julie „New Game", „Load Game" und „Let's Rock" hauchen. Unsere armen Ohren.



Rumkopiert
Während in *Warcraft* noch Menschen und Orks auftraten, bringt *Warlords Battlecry* die ganze Palette: Minotauren, Elfen, Zwerge und anderes Gezücht.



Rum auf Eis ...
wäre beim *X-Tension*-Test gerade richtig gekommen. Wie sonst soll man ein so bugverseuchtes Spiel ertragen. Beschwipst wäre es vielleicht witzig geworden.

Rumgesucht
Stundenlanges Herumfahren und Verirren ist wahrscheinlich ein Element dieses Spieles. Richtige Zocker schaffen das aber auch ohne Karte, oder?

Spielverfilmungen

Kino-Spiele **Lara Croft & Half-Life**

In London ist derzeit Drehbeginn zur geplanten *Tomb Raider*-Film-Trilogie, dessen erster Teil 2001 in den Kinos aufflackern soll. Die Hauptrolle der Lara Croft übernimmt Oskar-Gewinnerin Angelina Jolie (*Durchgeknallt*). Ebenfalls Kinoreif: Sierra verhandelt mit mehreren Filmgesellschaften über eine Verfilmung des Ego-Shooters *Half-Life*.

Infos unter: www.darkhorizons.com



Angelina Jolie steht gerade vor der Kamera. Valve verhandelt über die HL-Filmrechte.

Ich mein' ja nur

Zerplatzte Träume?

Seitdem ich Volontärin bin, erreichen mich oftmals Kommentare wie: „Hey, muss ja ein einfacher Job sein. Sitzt den ganzen Tag da und spielst, was du willst." Tut mir Leid, dass ich jetzt vielleicht manchem die Illusion nehme, aber das entspricht nicht den Tatsachen. Wir erhalten Versionen, die zuweilen nach 10-minütiger Spielzeit abstürzen oder uns manchmal einfach den letzten Nerv rauben. Hinzu kommt dann ein Chefredakteur, der freudestrahlend verbreitet, dass so ein Spiel auch noch zwei Seiten in der Vorschau-Rubrik bekommt und drei Tage später Deadline (Abgabeschluss) ist. Nebenbei tritt man ständig in Kontakt mit den Herstellern und recherchiert online. Ich kann trotz des ganzen Stresses aber nicht sagen, dass meine Träume zerplatzt sind. Bei so einem netten und lustigen Team ist auch die größte Hektik schnellstens verdaut.

Tanja Bunke

Diablo 2 ohne Monitor

Brettspiel **Multiplayer ohne Netzwerk**

Für alle Leute, die *Diablo 2* auch ohne Monitor hautnah erleben möchten, ist jetzt das offizielle Brettspiel im Handel erhältlich. Für 59,95 Mark können sich zwei bis sechs Spieler gleichzeitig ins Abenteuer stürzen.

Infos unter: http://www.amigo-spiele.de



Die auf dem Bild befindlichen Zinnfiguren sind im Brettspiel leider nicht erhalten und müssen zusätzlich gekauft werden.

„Domina Ludens" - Das Zockerweibchen

Die Masse der weiblichen Spieler steigt stetig an. Und da wir die Powerfrauen nicht verstecken möchten, hier nun das nächste Zockerweibchen:

Name: Diana Sadler
Beruf: PKA bzw. bald PTA (P = Pharmazie)
Alter: 18
Nickname: Acidburn
E-Mail: dsadler@web.de
Homepage: http://www.buerger.metropolis.de/diana12345
Lieblingsgenre: Strategie und Ego-Shooter
Lieblingsspiele: CounterStrike, Unreal Tournament, Half-Life, Daikatana, Diablo, Starcraft
Seit wann ich spiele: so richtig zocken, Lanpartys usw., erst seit 2 Jahren. PC-Spiele fand ich auch schon vorher klasse.
Statement: „go, go, go ..." zocken und Lanpartys rulez. Es gibt genauso gut Kerle, die keine Ahnung von einem PC haben. Entweder man steht drauf oder nicht. Die LAN-Party wo ich anzutreffen bin, findet immer im Essener Jugendzentrum statt. Schaut mal rein :-) www.mact.de

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an leserbriefe@pcaction.de. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse aus dem Impressum

Ich mein' ja nur

Subkulturen? So, so ...

ARD, 31. Juli 2000: „Meist passiert es im Kinderzimmer. Maschinenpistolen werden auf Menschen gerichtet, ein Feuerstoß, Blut spritzt. (...) Man trifft sich zu großen Partys (...) und tötet gemeinsam. (...) Die meisten Eltern sind völlig ahnungslos ...“ Schon die Ansage des Report-Moderators hätte aus der Propaganda-Abteilung einer „Spiele sind Teufelszeug“-Gruppierung stammen können. Der Rest des Beitrags war qualitativ nicht viel besser. Seit Jahren werden gezielt Halbwahrheiten über Computerspiele(r) verbreitet. Erst wird behauptet, man werde kontaktarm – jetzt wird der Spaß an einer gemeinsamen Partie CounterStrike angeprangert. Wann endlich gestalten Menschen das Programm, die schon selbst eine Maus in der Hand gehalten haben?

Joachim Hesse

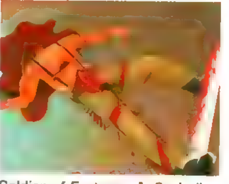
Auf zu neuen Ufern

Ehemalige Blizzard-Mitarbeiter machen sich selbstständig

Pat Wyatt, Mice O'Brian und Jeff Strain, drei Entwickler, die bei Blizzard u. a. Schlüsselpositionen bei *Warcraft 2* und *3*, *Starcraft* oder *Diablo* innehatten, verließen Ende März das Unternehmen. Im direkten Anschluss gründeten sie die Spieleschmiede Triforge. Inzwischen kamen noch weitere Entwickler hinzu und die Firma wurde jetzt in Arena.net (www.arena.net) umbenannt. Das Besondere daran: Die kommenden Spiele sollen komplett über das Internet vertrieben werden.



Warcraft 3: Durch den Verlust von mehreren Hauptprogrammierern könnte sich das Spiel verspäten. Blizzard dementiert.



Soldier of Fortune: Außerhalb Deutschlands wird eine härtere Version verkauft.

Verboten!

Soldier of Fortune in Kanada aus dem Verkehr gezogen

Die kanadischen Behorden haben verkündet, dass der Ego-Shooter *Soldier of Fortune* von Activision zu brutal für Kinder sei. Aus diesem Grund wurde in Kanada zum ersten Mal überhaupt ein Spiel zum Produkt „Nur für Erwachsene“ erklärt. Geschäfte dürfen das Spiel nur noch mit einer speziellen Lizenz verkaufen. In Deutschland ist das Spiel weiterhin frei erhältlich.

Kampf den Raubkopien

Hasbro gräbt das Kriegsbeil gegen Internet-Kopierer aus

Zur Veröffentlichung von *Grand Prix 3* setzt Hasbro Interactive die interne Rechtsabteilung verstärkt auf Internet-Piraten an. Das Unternehmen beobachtet weltweit einschlägige Hackerseiten und prüft, ob der Straftatbestand einer Urheberrechtsverletzung nachzuweisen ist. „Eigens geschultes Personal wird sich mit dem Thema auseinandersetzen und Adressenmaterial unverzüglich an die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU) übermitteln. Dort werden weitere Schritte eingeleitet“, erklärt Hasbro-Interactive-Chef Dietrich Meutsch. Ob die Aktion erfolgreich sein wird, bleibt abzuwarten.

Will mehr Spiele ...
Hasbro-Interac...

Außerdem

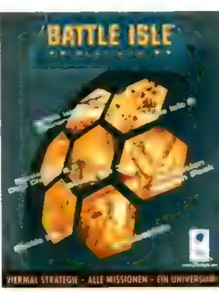
Take 2 liefert *Heavy Metal F.A.K.K.²* als erstes Spiel in einer DVD-Verpackung aus. /// Nochmal Take 2: der Publisher übernimmt PopTop Software (*Railroad Tycoon 2*) /// Große Pläne: **Microsoft** bestätigt für die kommende Spielekonsole Xbox ein weltweites Werbebudget von 500 Millionen Dollar in den ersten 18 Monaten nach Verkaufsstart. /// Die *Giants* Programmierer **Planet Moon** arbeiten bereits an einem zweiten Teil. Der soll aber nicht mehr für den PC erscheinen. /// Gerüchten zufolge hat ein nicht genanntes Unternehmen die Rechte an der **Dark-Project-Serie** der bankrotten **Looking Glass Studios** erworben. ///

Die Inselgruppe

Spielesammlung **Die Battle-Isle-Serie wird neu aufgelegt**

Battle Isle Platinum nennt sich die Strategiesammlung, die Blue Byte gerade für knapp 40 Mark herausgebracht hat. Kurz vor dem anstehenden *Battle Isle 4* versorgen Sie die Mühlheimer noch einmal mit allen bisher erschienenen Teilen der Serie, komplett mit Add-Ons: *Battle Isle 1* mit zwei Data-Disks, *Battle Isle 2* mit Scenery-CD, *Battle Isle 3* und den Ableger *Incubation* samt Mission Pack.

Info: www.bluebyte.de



Die Platinum-Edition: das komplette Battle-Isle-Universum

Außerdem

Von Ubi Soft können Sie für ca. 100 Mark die **Might and Magic Trilogy** mit den ersten drei Teilen der Rundenstrategie-Serie erwerben. Info: www.ubisoft.de /// Für knapp 50 Mark können Sie noch einmal bei **Freespace 2** das Weltall unsicher machen. Virgin hat in das **Dimension Pack** zahlreiche neue Missionen und einige Goodies gepackt. Info: www.vid.de /// In der Reihe **CD-ROM GALLERY** hat DTP Neue Medien jetzt erstmals vier Spiele für jeweils DM 19,95 veröffentlicht, die Weltraumballerei *Astro Assembler*, die Denkspiele *Dweebs* und *Witch Frog* sowie das Strategiespiel *Demonworld*. Info: www.dtp-neuemedien.de /// Die Kooperationsgemeinschaft mit Sat1 trägt nun erste Früchte: In der Reihe **Sat1 Games** von Eidos gibt es für 20 Mark die ersten fünf Titel, u.a. *Soul Reaver*. ///

Großangriff

Budgetspiele **EA lockert leicht die Preise**

Preiswerter: Die C&C3-Sammlung und FIFA-Konkurrent Bundesliga Stars 2000.

Command & Conquer 3 – Tiberian Sun gibt es inzwischen zusammen mit dem Add-On *Feuersturm* in der überdimensionalen Megabox. Etwa 80 Mark müssen Sie für die Schachtel auf den Tisch legen. Deutlich günstiger kommt Sie ab dem 2. August *Bundesliga Stars 2000*. Das Fußballspiel kostet nur knapp 40 Mark. Für September sind weitere Preissenkungen geplant.

Info: Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Fast wie Weihnachten

Spielesammlung **15 Spiele unter einem Hut**

Ab dem 25. August sollten Sie die Augen nach der neusten Spielesammlung von Eidos, Infogrames und Electronic Arts offen halten. *Play the Games 3* bietet Ihnen für 70 Mark gleich 15 Titel auf einmal, darunter finden sich zahlreiche Hits: *Outcast, Die Völker, Silver, Supreme Snowboarding, Driver, Populous 3, Sportscar GT, Ultima Online Renaissance, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Tomb Raider 3, Commandos, Fritz 5.32, Warzone 2100* und *Dark Project 1*.

Info: www1.eidos.de

Mit von der Partie bei Play the Games 3: Horny aus Dungeon Keeper 2




DINO CRISIS



Da hilft auch kein Schreien: Herr Sauerteig missbraucht Herrn Hesse als Lastenträger.

Sie haben Post

Bestimmt kennen Sie das auch: Monatelang freut man sich auf ein Spiel, dann erfährt man eines schönen Tages in seiner Lieblingszeitschrift, dass es erschienen ist und dann ... Genau. Was dann? Jetzt stellt sich die Frage: Wo kaufe ich mir das Schmuckstück? Besonders, wenn Sie nicht direkt neben einem Fachgeschäft wohnen, ist der Versandhandel eine Alternative. Doch welchem Händler können Sie vertrauen? Dieser Frage sind wir für Sie nachgegangen und haben bei Deutschlands Versand-Prominenz einige nicht repräsentative Stichproben vorgenommen. Und siehe da: Es war nicht alles Gold, was glänzte.

Die Test-Kriterien

Als Test-Besteller Lothar Schwaeger getarnt, orderten Christian Sauerteig und Joachim Hesse inkognito bei bekannten Versendern *Diablo 2*. Doch das war nicht unser einziger Wunsch. Werden auch Importe angeboten? Ist das mittlerweile gut ein halbes Jahr alte *Space Invaders* von Activision noch auf Lager? Das gibt Pluspunkte bei der Kategorie „Auswahl". Wann erscheint *Grand Prix 3*? Können wir das Spiel vorbestellen? Werde ich korrekt beraten? Das wirkt sich auf die Service-Note aus. *GTA 2* wurde zufälligerweise vor kurzem von Take 2 mit einer unverbindlichen Preisempfehlung von 50 Mark ausgestattet. Geben alle Händler diese Preissenkung an ihre Kunden weiter? Das schlägt sich natürlich auch in der Bewertung nieder. Empfiehlt uns der Verkäufer ein qualitativ schlechtes Spiel wie *DSF Ultimate Golf*? Wer sich am Telefon keine Blöße gab und eine gute Internetseite bieten konnte, sammelte Pluspunkte. Natürlich hörte hier unser Test nicht auf. Wie reagiert der Händler, wenn Lothar Schwaeger plötzlich doch keine Lust mehr auf *Diablo 2* hat und das Spiel zurückgeben will? Dieses Recht hat ein Käufer laut Fernabsatzgesetz 14 Tage lang, solange die Ware ungeöffnet bleibt. Ist sie teurer als 40 Euro (etwa 80 Mark), muss der Verkäufer sogar die Versandkosten für die Rücksendung übernehmen. Erstaunlich, dass sich bei unserem Test herausstellte, dass es der eine oder andere Laden nicht ganz so genau mit den Buchstaben des Gesetzes nahm. Doch Lothar Schwaeger ließ sich natürlich kein X für ein U vormachen.

Christian Sauerteig/ Joachim Hesse

Gestatten, mein Name ist Schwaeger, Lothar Schwaeger. Ich habe da mal ein paar Fragen ... So oder so ähnlich begann unser Versandhandels-Test, auf dessen überraschende Ergebnisse Sie unbedingt einen Blick werfen sollten.



Platz 1 – Game it!

Das Telefon klingelt. Wir warten kurz, bis ein Herr seine Begrüßung herunterleiert. Von *Diablo 2* können wir sowohl die englische als auch die deutsche Fassung bestellen. Fein! Nach zwei Tagen ist das Spiel samt einer Preisliste für PlayStation-Spiele da. Bei *GTA 2* wird mit dem Kampfpreis von DM 34,95 sogar die Hersteller-Empfehlung deutlich unterboten. Respekt! Bei diesen Preisen wundert es nicht, dass Game It großzügig die Versandkosten ab einem Bestellwert von 180 Mark erlässt. Minuspunkte gibt's erst bei der Frage nach *Space Invaders* oder *DSF Ultimate Golf*. Die sagen dem jungen Mann nämlich nichts. Da bei unseren Rückgabewünschen von *Diablo 2* aber anstandslos sogar unsere zusätzlichen Versandkosten ersetzt werden sollen, fällt das nicht weiter ins Gewicht. Insgesamt eine prima Leistung.

Kosten für Diablo 2: DM 92,98
Effektive Versandkosten: DM 12,99
Telefonnummer: 01 80-5 22 53 00
Internetseite: www.gameit.de

Der Testsieger: Hier wird Ihre Bestellung ernst genommen

Platz 2 – Amazon

Wer sogar mit Werbung in der U-Bahn protzt, dass er nun auch Computerspiele verkauft, wird natürlich auch getestet. Und siehe da, der Bücherriese weiß zu überzeugen. Ab 89 Mark Bestellwert fallen sogar die 5 Mark Versandkosten komplett weg. Ein netter Zug, der Amazon einen nicht zu unterschätzenden Preisvorteil verschafft. Zudem sind außer Importen alle Spiele, die wir suchen, auf Lager. Doch was ist mit dem Service? Ohne Internetzugang sehen Sie leider alt aus. Seit Dezember 99 können Sie nämlich nur noch online ordern. Der Mann am Telefon gibt Ihnen zwar über alles Auskunft, aber viel bringen uns seine Recherchen der Qualitätsstufe „Äh, kleinen Moment" nicht. Dafür ist die Rückgabe problemlos. Die dafür fälligen Versandkosten müssen Sie allerdings entgegen dem Gesetz tragen.

Kosten für Diablo 2: DM 89,99
Effektive Versandkosten: DM 0,-
Telefonnummer: 01 80-5 35 49 90 (nur Infos)
Internetseite: www.amazon.de

Für Online-Kunden erste Wahl

Platz 3 – Okay Soft

Okay ist das passende Wort. Dass die Telefonistin augenscheinlich keine Spiele kennt und *DSF Ultimate Golf* nicht mehr im Programm ist, lässt sich verkraften. *GTA 2* gab es dafür zum Budgetpreis von DM 42,90 und ab der zehnten Bestellung könnten wir sogar per Rechnung bezahlen. Absoluter Höhepunkt war, dass unser *Diablo 2* bereits am nächsten Tag im Briefkasten lag. Zahlt Ihr der Post etwa Schmiergeld, Jungs? Übel aufgestoßen sind allerdings die Zicken bei der Rücknahme. Erst lässt uns die Dame fast in der Leitung verhungern und dann erfahren wir, dass keinerlei Versandkosten erstattet werden. Pfui! Ein fieser Trick ist auch, dass man uns zunächst eine Gutschrift des Betrages auf die nächste Bestellung anrechnen will, statt den Betrag auszuzahlen. Diese Mankos kosten die Spitzenposition.

Kosten für Diablo 2: DM 91,88
Effektive Versandkosten: DM 12,98
Telefonnummer: 0 96 74-12 79
Internetseite: www.okaysoft.de

Schneller, als die Polizei erlaubt

Platz 4 – Game World

„Der Preis ist.... Moment, ich habs gleich... ähmm... ich find die Liste gerade nicht, können Sie bitte in fünf Minuten noch mal zurückrufen?" Grummel, na gut, klar konnten wir das *DSF Ultimate Golf* („Ich hab im Leben noch kein Golfspiel angerührt.") ist zwar nicht vorrätig, kann aber für DM 79,99 bestellt werden und von *Space Invaders* kann eine fragwürdige Billig-Version für 15,- DM geordert werden. *GTA 2* gibt's zum Budgetpreis und *Diablo 2* ist als Import (79,99 DM) und in der deutschen Version (89,99 DM) auf Lager und zwei Tage später bei uns, sogar mit *Icewind Dale*-Sammelkarten als kostenlose Zugabe. Den Freundlichkeits-Oscar verdient sich Game World bei der Rücksendung, ohne Murren wird der Rechnungsbetrag inklusive Versandkosten (DM 91,99) erstattet, lediglich die Rücksendekosten müssen wir selbst tragen.

Kosten für Diablo 2: DM 94,99
Effektive Versandkosten: DM 15,-
Telefonnummer: 04 21-53 13 47
Internetseite: www.gameworld.de

Schnell, freundlich und kulant

Platz 5 – Playcom

Klingelingeling! Wir rufen bei Playcom an, geht ja auch nicht anders, da die Internet-Seite momentan erst aufgebaut wird. Die englische *Diablo 2*-Version ist ausverkauft. Macht aber nix, wir wollten eh die deutsche. Und die ist auch prompt am nächsten Tag da. So schnell war ansonsten nur Okay Soft. *GTA 2* kostet nur 39 Mark? Sehr gut! Und ab 250 Mark wird versandkostenfrei geliefert? Da müssen wir doch bei Gelegenheit mal eine Sammelbestellung organisieren. Dass *Space Invaders* noch gar nicht erschienen ist, können wir jedoch nicht glauben. Auch das Rücknahme-Hickhack trübt das Bild. Warum versucht man uns auf Teufel komm raus eine Gutschrift anzudrehen? Wir wollen Bares sehen! Porto-Kosten bekommen Sie übrigens „auf keinen Fall" ersetzt. Das trübt das Gesamtbild, schade.

Kosten für Diablo 2: DM 99,99
Effektive Versandkosten: DM 15,-
Telefonnummer: 03 61-4 92 93 00
Internetseite: www.playcom.de

Trotz Service-Tief noch empfehlenswert



Platz 6 – Games 24

„Piiiiieeeeeep, Piiiiiieeeeeeeeeeeep!" ertönte es auch nach mehrmaliger Wahl der Games24-Telefonnummer, dabei wollten wir eigentlich nicht mit dem Faxgerät, sondern mit einem Mitarbeiter sprechen. Nun denn, ein Blick auf die äußerst ansprechende Homepage befriedigte trotzdem unsere Bedürfnisse, sämtliche Spiele waren zwar ein wenig überteuert (*Diablo* DM 92,90, *GTA 2* DM 79,90), aber immerhin vorrätig und auch zwei Tage später bei uns. Bei unserem Retourenanruf funktionierte dann auch das Telefon wieder und ein freundlicher Mann wusste nicht nur von dem neuen Rückgabe-Gesetz, sondern versicherte uns als einziger Testteilnehmer, sämtliche Kosten, auch die der Rücksendung, zu erstatten – Hervorragend! Außerdem vielen Dank für die *Klingon Academy*-Demo und den Stoß Werbeprospekte, die mit im Paket lagen.

- **Kosten für Diablo 2:** DM 97,90
- **Effektive Versandkosten:** DM 8,-
- **Telefonnummer:** 0 97 21-18 56 33
- **Internetseite:** www.games24.de

Schlechte Telefonanlage, gepfefferte Preise, aber starker Service

Platz 7 – Wial

Tuuuut, tuuuuuuuuuut, tuuuuuuuuuuuuut und nachdem wir es sage und schreibe 17 Mal im beschaulichen Gröbenzell haben klingeln lassen, ging auch tatsächlich noch jemand ans Telefon – flotter Service! *Space Invaders* war natürlich nicht auf Lager, doch *DSF Ultimate Golf* gibt's für faire DM 59,99; ob es was taugt, konnte man uns leider nicht sagen („Ich spiele sonst nur Minesweeper"). *GTA 2* müsste eigentlich DM 49,- kosten, hier wird mit unverschämten DM 84,99 gewuchert. Erfreulicher sieht es bei *Diablo 2* (deutsch oder englisch für DM 79,99) und *Grand Prix 3* (nur DM 69,90 und versandkostenfrei) aus. Zwei Tage später kam *Diablo 2* an und da die Rücksendung über Mutterfirma Game it! abgewickelt wird, ist diese genauso unproblematisch wie bei unserem Testsieger.

- **Kosten für Diablo 2:** DM 92,80
- **Effektive Versandkosten:** DM 12,90
- **Telefonnummer:** 0 81 42-5 96 40
- **Internetseite:** www.wial.de

Dürftige Beratung und teils überteuerte Spiele

Platz 8 – PC Fun

Reichlich wortkarg präsentierte sich der Herr von PC Fun bei unserem Anruf und auch sonst konnten uns die Spiele-Experten aus München nicht recht überzeugen. Vielleicht wird doch zu viel Wert auf das Ladengeschäft gelegt? *DSF Ultimate Golf* („In den Golfsachen bin ich nicht so stark.") und *Space Invaders* („Das ist doch 20 Jahre alt, haben wir nicht.") waren überhaupt nicht auf Lager, der *GP 3*-Preis wurde auf ca. 89,- DM geschätzt (!), eine Vorbestellung wäre aber immerhin möglich gewesen. *GTA 2* gab's zum Budgetpreis und *Diablo 2* war zwar grad nicht vorrätig, nach drei Tagen aber trotzdem bei uns. Trauriger Höhepunkt unseres Tests ist, dass wir weder unsere noch die unverschämten 20 Mark Versandgebühren von PC-Fun bei Rücksendung der Ware erstattet kriegen – schönen Dank auch!

- **Kosten für Diablo 2:** DM 109,95
- **Effektive Versandkosten:** DM 20,-
- **Telefonnummer:** 0 89/59 12 89
- **Internetseite:** www.pcfun.de

Unverschämt hohe Versandkosten und muffige Verkäufer

Platz 9 – E-Games

Als einziger Online-Versandhändler bietet E-Games nur eine Kontaktaufnahme per E-Mail oder Fax, nicht jedoch per Telefon an. Erst auf der Rechnung wurden wir mit einer Telefonnummer beglückt – immerhin. Na ja, bestellen wir halt einfach über die, äh, nun, zweckmäßig gestaltete Homepage. Wenig später kam dann eine Bestellbestätigung per E-Mail und zwei Tage später traf *Diablo 2* bereits bei uns ein. Die dem Paket beigelegte Goldbärchen-Packung (Hurra!) konnte leider nicht darüber hinwegtrösten, dass auf der Homepage manche Links nicht funktionieren und es insgesamt nur magere 14 PC-Spiele im Angebot gibt. Sollten Sie Besitzer eines Dreamcast sein, können Sie hier wenigstens aus knapp 50 Spielen und Zubehör auswählen. Auch das noch: Bei der Rücksendung wird nur der Rechnungsbetrag erstattet.

- **Kosten für Diablo 2:** DM 95,85
- **Effektive Versandkosten:** DM 12,90
- **Telefonnummer:** nur Fax oder Internet
- **Internetseite:** www.e-games.de

Kümmerliches Angebot, nur für Konsoleros interessant

Platz 10 – Pearl

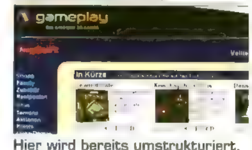
Endlose acht Minuten hielt uns die Schlaftablette der Pearl Agency in der Leitung, erstellte ein unnötiges Kundenprofil und langweilte uns mit dem Vorlesen 16-stelliger Bestellnummern, die wir nicht wissen wollten. *GP 3* gibt's erst im August (so, so) für DM 88,80, das Budgetspiel *GTA 2* kostet 78,80 DM. *Space Invaders* und *DSF Ultimate Golf* sind unbekannt. Ob *Diablo 2* nun deutsch oder englisch ist, konnte man uns auch nicht sagen: „Da sind glaub ich Zaubersprüche dabei und die sind englisch, also teilweise deutsch und teilweise englisch." Alles klar, keine weiteren Fragen! Nach unglaublich langen acht Tagen traf dann auch endlich das Spiel bei uns ein. Kein Wunder, wenn es auf Nachfrage bei Pearl „erst Mitte Juli erschienen" ist. Zur Rücksendung brauchen wir einen Retourenschein, „den schick ich Ihnen gleich zu." Wir warten bis heute.

- **Kosten für Diablo 2:** DM 91,70
- **Effektive Versandkosten:** DM 12,90
- **Telefonnummer:** 0 18 05/55 82
- **Internetseite:** www.gameit.de

Schlimmer geht es kaum: Lahm und völlig inkompetent



Da fehlt doch was, oder?



Hier wird bereits umstrukturiert.

Vielleicht vermissen Sie beim Test Joysoft oder den Theo Kranz Versand. Wir haben diese Händler keineswegs vergessen, wie Sie vielleicht vermutet haben. Ganz im Gegenteil: die zwei wurden ganz genau wie alle anderen von uns telefonisch aufs Korn genommen und schnitten dabei gar nicht schlecht ab. Allerdings wird es die beiden Versender nur noch bis zum 31. August geben, denn ab 1. September werden beide in der bisherigen Form aufgelöst und komplett unter dem Dach des Mutterunternehmens Gameplay (http://www.gameplay.de) umstrukturiert. Eine Besprechung der Ergebnisse erschien uns daher nicht mehr sinnvoll

Platz	Firma	Preis x2	Lieferdauer	Beratung	Kontakt-möglichkeiten	Warenrück-nahme	Service Gesamt	Auswahl	Endnote
				Servive					
1	Game It!	[illegible]	[illegible]	2,5	[illegible]	[illegible]	2,5	3,0	[illegible]
2	Amazon	[illegible]	[illegible]	4,5	2,5	[illegible]	3,1	[illegible]	[illegible]
2	Okay Soft	[illegible]	[illegible]	5,0	[illegible]	3,0	[illegible]	[illegible]	2,46
4	Gameworld	[illegible]	[illegible]	2,5	[illegible]	[illegible]	2,5	[illegible]	2,50
5	Playcom	[illegible]	[illegible]	3,0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2,73
6	Games 24	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3,0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3,17
7	Wial	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2,8	[illegible]	[illegible]
7	PC Fun	3,0	3,0	[illegible]	[illegible]	3,0	[illegible]	3,0	[illegible]
9	E-Games	[illegible]	[illegible]	4,5	[illegible]	3,0	[illegible]	6,0	4,00
10	Pearl	[illegible]	5,0	6,0	[illegible]	2,5	[illegible]	[illegible]	4,56

1=Sehr gut 2=Gut 3=Befriedigend 4=Ausreichend 5=Mangelhaft 6=Ungenügend



Die ganze Wahrheit

Gut, dass wir verglichen haben. Das Erfreuliche zuerst: Alle Spiele wurden im Karton verschickt, verknickte Packungen sind endlich passé. Ebenfalls prima: Vorbestellungen sind inzwischen bei jedem Versender möglich. Leider liefert keiner auf Rechnung – zumindest bei Neubestellern. Das treibt die Versandkosten in die Höhe oder verursacht längere Wartezeiten wegen Vorkasse. Trotzdem gab es deutliche Differenzen. Unser Testsieger Game it! hat sich bei keinem wichtigen Punkt eine Blöße gegeben und gewinnt deshalb zu Recht unseren Vergleich. Und wer einen Internet-Zugang besitzt, ist bei Amazon gut aufgehoben. Mit Abstrichen können Sie sich auch den meisten der übrigen Versender anvertrauen: Bekommen haben wir unser Spiel immer. Beim Großversand Pearl ist allerdings Vorsicht geboten. Das Schlusslicht konnte außer in puncto Auswahl nicht überzeugen. Über eine Woche Lieferzeit und zahlreiche Fehlinformationen sind indiskutabel. Generell gilt: Gerade die Preise sind von Spiel zu Spiel verschieden, ein Vergleich lohnt daher immer. Wenn Sie noch Wünsche oder Ideen für einen weiteren Service-Test haben, schreiben Sie doch bitte an die Redaktion, Stichwort: „Service-Test". Unsere Adresse finden Sie in der Leserbriefecke ab Seite 142.



Es gab mal Zeiten, da schaltete man bei einem Spiel stets zuerst das Gedudel ab, das einen aus dem PC-Lautsprecher anquiekte. Mittlerweile hat sich beim Sound glücklicherweise einiges getan …



Musik im Spiel

Wozu braucht man eigentlich Musik in einem Spiel? Ist sie nicht nur mehr oder weniger lästiges Hintergrundgeräusch oder erfüllt sie tatsächlich eine wichtige Funktion? Wir fragten ein paar „Macher". Lennie Moore, Komponist des grandiosen Orchester-Soundtracks zu Infogrames' *Outcast*: „Ich denke, Musik spielt eine sehr wichtige Rolle und wurde in der Vergangenheit gewaltig unterschätzt. Sie hat die einzigartige Fähigkeit, den Spieler emotional in das Geschehen mit einzubeziehen. Musik liegt überall in der Luft. Wie oft hören wir den Satz: ‚Oooh, ich liebe diesen Song!'" Stephen Rippy, der für die Musik in Microsofts *Age of Empires*-Reihe verantwortlich ist, sieht es ganz ähnlich: „Die wichtigste Funktion der Musik ist, zusammen mit Grafik und Sound die Stimmung zu schaffen, die den Spieledesignern vorschwebt. Darüber hinaus sollte sie ein wenig Ihre Gefühle ansprechen. Ich finde es erstaunlich, dass es Leute gibt, die die Musik in Spielen abschalten – sie steuert ein starkes emotionales Element bei, das sonst fehlt." Jesper Kyd, der einen Großteil der Musik zu *Messiah* und *MDK 2* komponierte, glaubt, dass Spiele-Soundtracks und Filmmusik einiges miteinander gemeinsam haben: „Zusammen mit der Grafik schafft die Musik die Atmosphäre, genau wie in einem Film. Musik hilft, die Story rüberzubringen und dem Spieler zu vermitteln, wie er sich fühlen soll."


Shinys Messiah gehört in Sachen Soundtrack zu den anspruchsvollsten Spielen, die gegenwärtig auf dem Markt sind.

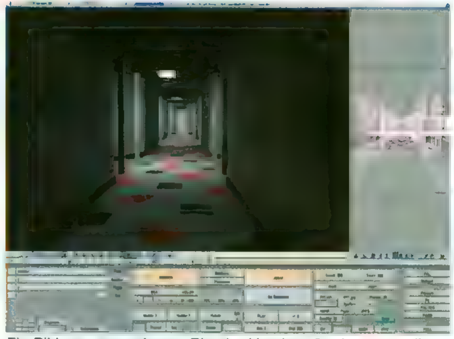
Zukunftsmusik

Glaubt man den Komponisten, wird die Musik in Spielen in Zukunft eine noch größere Rolle einnehmen. Jesper Kyd: „Musik in Spielen wird bald die Bedeutung erlangen, die sie heute bereits in Filmen hat. Es wird aufwendige Produktionen wie *Shenmue* geben, bei denen die Hersteller Millionen allein in die Audio-Produktion investieren. Nach und nach wird sich Musik technisch immer perfekter an den

Game Blender 2.0



In Planung: In der 4.0-Ausgabe des Game Programming Starter Kit soll mit dem „Shadow Realm Animator" ein der Blender-Software ähnliches Programm stecken.



Ein Bild aus einer älteren Blender-Version: An der generellen Benutzeroberfläche hat sich bis heute nicht viel verändert.

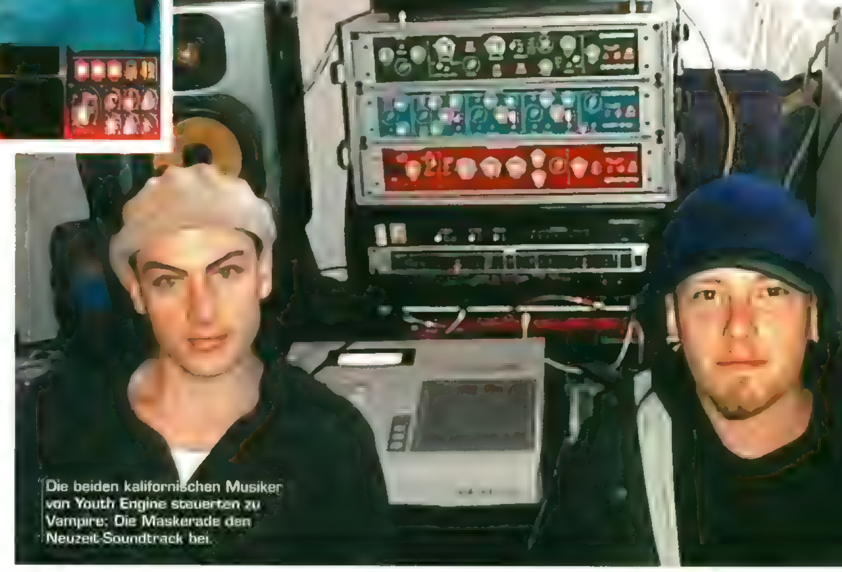
Wenn Sie sich schon einmal an die 3D-Programmierung herantasten möchten, ist der Game Blender eine Überlegung wert. Das professionelle Werkzeug aus den Niederlanden wird weltweit schon von über 85.000 registrierten Benutzern verwendet. Wir haben für Sie die gerade erst erschienene Version 2.0 samt einigen Demobeispielen von Spielen auf die Cover-CD gepackt. Da es sich hierbei um eine Beta-Fassung handelt, können mit einzelnen Rechnern noch Probleme auftauchen. Hilfen, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten für ein ausführliches (englisches) Handbuch finden Sie unter http://www.blender.nl



Game Blender 2.0
Die vollwertige Version des 3D Werkzeugs aus den Niederlanden inklusive einiger Demobeispiele und einer kleinen Hilfedokumentation auf Deutsch



Fortgang eines Spiels anpassen lassen. Der Tag wird kommen, an dem Spiele-Soundtracks in den Londoner Abbey Road Studios aufgenommen und vom Royal Philharmonic Orchestra gespielt werden." Nicht nur die Qualität der Musik nimmt zu, sie passt sich auch zunehmend den Handlungen des Spielers an. Will Loconto (*KISS Psycho Circus, Daikatana*) glaubt, dass der interaktive Aspekt von Spiele-Soundtracks in Zukunft noch enorm an Bedeutung gewinnt: „Spiele-Musik wird sich mit der Zeit zu interaktiver Musik fortentwickeln, in der höherwertige



Die beiden kalifornischen Musiker von Youth Engine steuerten zu Vampire: Die Maskerade den Neuzeit-Soundtrack bei.

Kompositionen sich mit dem Spielverlauf verändern und sich stets jeder Situation auf dem Bildschirm anpassen." Die notwendige Technologie, die die Voraussetzungen für solche Flexibilität schaffen muss, ist laut Lennie Moore Microsofts DirectX-Komponente Direct Music.

Es ist es aber keineswegs so, dass alle Komponisten optimistisch in die Zukunft blicken. Jakob Aron Hvitnov von Travesti (*Messiah*) sieht die Gefahr einer drohenden Kommerzialisierung: „Unglücklicherweise entwickelt sich Spielemusik immer mehr in Richtung Soundtrack, das heißt, die Spielehersteller bedienen sich der Musik etablierter ‚Namen', die nicht eigens für ein Spiel geschrieben worden ist, aber ein großer kommerzieller Erfolg zu werden verspricht. Das ist ein Jammer, weil dadurch ein Markt entsteht, in dem es sich nicht mehr lohnt, Leute zu beschäftigen, die Hunderte von Stunden im Studio verbringen, um einen originellen Spiele-Soundtrack zu komponieren. Ich hoffe, dass diese Entwicklung bald durch eine Gegenbewegung gestoppt wird, indem die Spieler deutlich machen, dass sie keine Soundtracks wollen, die nur halbherzig auf das Spiel aufgesetzt sind."



Stephen Rippy zeichnet für die Musik der Age-of-Empires-Reihe verantwortlich. Der Multi-Instrumentalist hat sich sein musikalisches Wissen größtenteils selbst angeeignet.

Typisch Spiel

Den Soundtrack für ein Spiel zu schreiben, stellt den Künstler vor eine ganz besondere Herausforderung, die sich von der eines Songschreibers, eines Filmmusikers und eines klassischen Komponisten deutlich unterscheidet. Lennie Moore: „Anders als andere Gattungen ist Spielemusik meistens nicht-linear. In Film und Fernsehen hat man eine feste Bilderfolge, an die man seine Musik anpasst. In Spielen splittert sich die Musik in eine Reihe von Ereignissen, Gefühlen und Stimmungen auf, die auf bestimmten Entscheidungen des Spielers und den Design-Vorgaben der Entwickler basieren. Die größte Herausforderung ist es, eine Musik zu schreiben, die sich interaktiv und elegant in jedem Moment den Eingaben des Spielers anpasst." Stephen Rippy appelliert dabei an die Bescheidenheit seiner Kollegen: „Ein Spiele-Komponist sollte es verkraften können, wenn sich seine Musik dem Gameplay unterordnen muss. Ich weiß, dass die Leute sich *Age of Kings* nicht kaufen, um sich den Soundtrack in ihrem Auto-CD-Player anzuhören. Auf der anderen Seite spüre ich, dass ich meinen Job gut gemacht habe, wenn meine Musik den Spielspaß steigert."

„Es ist schwer, sich als freier Komponist durchzuschlagen, wenn sich die Leute keine Gedanken über die Qualität von Musik machen und lieber ihre persönlichen Kumpels engagieren."

Jesper Kyd, Komponist (Messiah, MDK2)

Auch technische Grenzen gilt es immer wieder in Kauf zu nehmen. „Die Art der Musik hängt stark von der Game-Engine und sogar vom Spiele-Genre ab. Arbeitet man mit einem x-beliebigen anderen Format als Redbook CD-Audio, muss man sich immer wieder mit Speicherproblemen herumschlagen. Statt eine hübsche Partitur zu komponieren, macht man sich dann Gedanken über die Größe der Samples, über Abstriche in der Klangqualität und darüber, wie sehr die CPU von der Musik in Anspruch genommen wird", lamentiert Will Loconto.



Der harte Sound von Fear Factory scheint bei Computerspielern anzukommen: Ihre Musik findet sich nicht nur in Messiah und Test Drive 5, sondern auch in NFL Extreme und Carmageddon.

Profitipps vom Spielemusiker

Bei Sylvain Brunet kommen 15 Jahre Erfahrung im Musikgeschäft zusammen. Nach Kompositionen für das französische Fernsehen und Kinofilme komponiert er seit 1993 auch Musik für Spiele. 1995 kam Sylvain zu Ubi Soft und erwarb erste Meriten in der Audioproduktion von *Rayman 1*, *POD* und *Racing Simulation 2*. Inzwischen ist der Musiker im UbiSoft-Studio für alle Soundproduktionen für Frankreich und England verantwortlich. Derzeit arbeitet Sylvain an verschiedenen Disney-Lizenzprodukten und an noch geheimen Projekten für Sonys PlayStation 2. Trotzdem hat er für Sie die Zeit gefunden, uns seine wichtigsten Tipps zu verraten.

Der Herr der Regler: Sylvain Brunet hat als Führungskraft im Tonstudio von Ubi Soft gut lachen.

Die 10 Gebote

Wenn Sie Musik für Spiele erstellen, sollten Sie ...

... zunächst das endgültige Spiel-Design vorliegen haben, um ein gut strukturiertes Sound-Design kreieren zu können. Es ist wichtig, sich eine präzise Vorstellung von der Idee des kompletten Projektes zu verschaffen, um effektiv arbeiten zu können.

... sich als Erstes über die Klangatmosphäre Gedanken machen, um sicherzustellen, dass Musik, Soundeffekte, Stimmen und Geräusche dasselbe Sounduniversum teilen.

... immer die verschiedenen Klangelemente einschließlich Musik, Stimmen und Klangeffekten in der bestmöglichen Qualität archivieren (Format 16 Bit / 44100 kHz oder mehr). Bei späteren Versionen des Spiels auf anderen Plattformen ist es sehr nützlich, auf das bestmögliche Material zurückgreifen zu können.

... immer zusammen mit dem Sound-Programmierer präzise definieren, wo die Grenzen und Möglichkeiten der Sound-Engine liegen.

... Kopf und Ohren für alle möglichen musikalischen Stilarten öffnen und versuchen, für die verschiedenen Spiele verschiedene, jeweils passende Musik-Universen zu schaffen.

... auf die Größe der Soundfiles achten, die im Spiel verwendet werden. Wenn die Dateien zu groß sind, springt Ihnen der Rest des Teams an die Gurgel.

*... immer optimieren und gleichzeitig versuchen, die Ausdrucksstärke des musikalischen Mixes zu steigern. Der letzte Schritt, das Mastering[*1], ist nicht nur bei kommerziellen CDs wichtig! Und es gibt so viele großartige Plug-Ins[*2] auf dem Markt.*

*... hochqualitative Konverter[*3] für den digitalen Transfer benutzen. Bei der Quelle gilt es weiterhin, stets auf die höchstmögliche Qualität zu achten.*

... beim Abmischen die Musik auf Ihren Lieblingsboxen anhören, aber dennoch ein paar alte, „schlechte" TV-Boxen oder Ähnliches griffbereit haben: Den Mix unbedingt auch auf diesen minderwertigen Boxen testen, um gute Resultate auch auf (unter)durchschnittlichen Anlagen zu gewährleisten.

*... an die Interaktivität zwischen Spiel und Musik denken. Auch der beste 20-Sekunden-Loop[*4] wird nach fünf Minuten langweilig.*

Die 10 Verbote

Wenn Sie Musik für Spiele erstellen, sollten Sie NICHT ...

... hundertprozentig und ausschließlich computer- und synthesizergestützt arbeiten. Echte Instrumente, live gespielt von richtigen Musikern können auch sehr interessant sein.

... eine Sounddatei (seien es Musik oder Klangeffekte) zwei Mal hintereinander konvertieren.

... zu viel darüber nachdenken, ob die Musik für ein Spiel oder Multimedia-Programm genutzt wird: Versuchen Sie, nicht restriktiv zu denken, sondern Musik eher generell für audiovisuelle Projekte zu komponieren.

... dauernd auf die Uhr schauen. Sie sind immer irgendwie zu spät dran.

*... Zeit vertrödeln, sondern sich gut organisieren. Das kann zum Beispiel bedeuten, dass Sie sich vor dem Musiktransfer eine Tabelle vorbereiten, um später schnell identifizieren zu können, welcher MIDI-Kanal[*5] mit welchem Audio-Output verbunden ist.*

... nur Synthesizer oder Sampler von einer Marke kaufen, denn Markenbewusstsein ist in diesem Bereich nur gut für die Marke, aber nicht besonders interessant für Ihre Musik. Es ist viel spannender, Synthesizer verschiedener Marken und deren eigentümliche Sounds zu mischen.

*... unbedingt die vorgegebenen Preset-Sounds[*6] benutzen, sondern versuchen, für jedes Projekt eine Datenbank mit komplett neuen Sounds und Samples anzulegen.*

... mit dem Komponieren der Musik beginnen, ohne mehr Informationen über das Spiel zu haben. Lassen Sie sich nicht mit einem „die Musik sollte modern sein" abspeisen. Nachher wird niemanden interessieren, dass Ihre Komposition deshalb nicht so toll ist, wie sie sein könnte, weil Ihre Ausgangsposition nicht optimal war. Schließen Sie sich mit den Spieleproduzenten kurz, fragen Sie nach deren Lieblingsbands und spielen Sie das zu bearbeitende Spiel nach Möglichkeit vorher!

... einen groben Mix Ihrer Musik präsentieren, nur um einen ersten Eindruck zu geben oder zu machen. Unglücklicherweise behalten die Leute meistens diese noch nicht fertige Idee im Gedächtnis. Nehmen Sie sich ein bisschen Zeit, um Effekte einzufügen und einige kurze, aber beeindruckende Sequenzen präsentieren zu können.

... unnötige und später sehr ärgerliche (und teure) Probleme verursachen: Stellen Sie deshalb vor allem sicher, dass Sie alle nötigen Lizenzen für Ihre Samples haben.

*1 aus mehreren aufgenommenen Tonspuren wird ein zweispuriger Stereo-Mix gemacht
*2 Erweiterungen für das Programm
*3 formt Sounds in das passende Format um
*4 sich ständig wiederholende Soundschleife
*5 „Musical Instrument Digital Interface", Norm, um die Kommunikation zwischen Geräten zu regeln. Beim MIDI-Verfahren werden anstelle der eigentlichen Töne nur die Tonhöhe und die Tonlänge gespeichert, um Platz zu sparen.
*6 von der Fabrik aus voreingestellte Sounds des Musikinstruments

Das Handwerkszeug

Kaum ein Spiele-Komponist wurde speziell für diesen Job ausgebildet. Will Loconto spielte einst in einer Band namens T-4-2, während Lennie Moore einen Music Degree des Berkeley College of Music in Boston in der Tasche hat und jahrelang in Los Angeles Musik zu Filmen und Werbespots schrieb. Stephen Rippy hatte mit 10 Jahren ein wenig Klavierunterricht und brachte sich den Rest selbst bei. Jesper Kyd hingegen begann mit elektronischen Klang-Experimenten auf dem Amiga. Moore fasst für uns zusammen, was er für die Grundanforderungen an seinen Beruf hält: „Als Spiele-Komponist muss man seine Arbeit gut organisieren können und in der Lage sein, den Soundtrack in viele kleine Einzelteile aufzuspalten, ohne die Gesamtwirkung aus den Augen zu verlieren.“ Kyd geht noch einen Schritt weiter: „Man sollte in vielen verschiedenen musikalischen Stilrichtungen heimisch sein und seine Musik termingerecht produzieren können. Manchmal gilt es, in ein paar Wochen zehn Tracks auf die Beine zu stellen, das heißt, man arbeitet in dieser Zeit möglicherweise 16 Stunden am Tag.“ Jakob Aron Hvitnov ist der Ansicht, dass die Gesetze der „organischen Musik“ nicht auf Spiele-Soundtracks anzuwenden seien: „Man hat kein richtiges Musikinstrument in der Hand, sondern nur Samples oder eine Art synthetischen Soundgenerator – es ist also wichtig zu wissen, wie Sounds wirken. Fast alles ist möglich und aus diesem Grund sollte man fest mit beiden Beinen auf dem Boden stehen und einschätzen können, was in einer Komposition funktioniert und was nicht. Ein gutes Ohr für die Wirkung von Klängen ist somit wohl das Wichtigste ...“

Herbert Aichinger, Joachim Hesse

„Musik ist ein essenzieller Bestandteil von Spielen, ganz ähnlich dem Soundtrack in einem Film.“

Will Loconto, Komponist (KISS Psycho Circus, Daikatana)

Der PCA-Programmierkurs, Teil 3

Mittlerweile sind wir bereits beim dritten Teil unseres Programmierkurses von Informatikstudent Richard Dienstknecht aus Gießen angelangt. Nach dieser Ausgabe werden Sie sich bestens mit Begriffen wie Programmsteuerung, Threads*1 und Rendering*2 auskennen. Ihr Wissen können Sie direkt in Direct Draw anwenden. Natürlich bekommen Sie auch wieder ein Testprogramm mitgeliefert, um Ihre Fortschritte in Form von Blitter*3 und Sprites*4 zu testen. Da das Material umfangreicher wurde als gedacht, dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe auf einen weiteren Teil freuen, in denen Ihnen unter anderem die Pixelformate erklärt werden. Bei Fragen und Anregungen dürfen Sie sich weiterhin per Mail direkt an Richard wenden: richard.dienstknecht@mni.fh-giessen.de.



Der PCA-Programmierkurs, Teil 3
Werden Sie mit uns zum Spieleprogrammierer. Wir erklären Ihnen die Zusammenhänge.
ProgrammierkursTeil3.exe



Das Testprogramm: Hier überprüfen Sie Ihr neu erworbenes Wissen.

*1 direkte Übersetzung: Faden, hier vereinfacht ausgedrückt der Lauf des Computers durch ein Programm, das ihm Aufgaben übermittelt.

*2 optische Aufwertung eines Modells oder Bildes mittels computerunterstützter Prozesse/Algorithmen

*3 abgeleitet von Block Image Transfer. Verfahren zum Verschieben von Fenstern oder Sprites

*4 ein zweidimensionales Grafik-Objekt aus einer oder mehreren Bitmaps (bei Animationen), das über Zuweisung von x- und y-Koordinaten bewegt werden kann



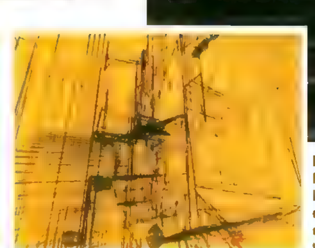
„Als Komponist ist man jemand, der sich manchmal gleichzeitig mit Menschen, Psychologie, finanziellen Dingen, Organisation, Management, Wissenschaft, Technik und Selbstausdruck auskennen muss.“

Lennie Moore, Komponist (Outcast)

Wie einst bei Beethoven: Lennie Moore hat für den Soundtrack von Infogrames' Outcast eine komplexe Orchester-Partitur angefertigt.

Die Musiker von Side Effect und Travesti haben gemeinsam den ungewöhnlichen Ambient-Soundtrack von Messiah kreiert.

Volkssport Online-Cheat?

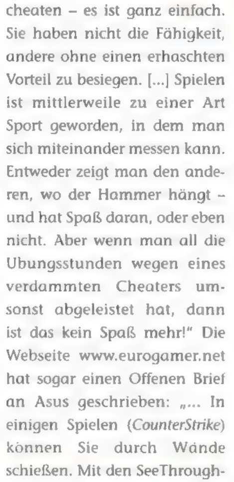


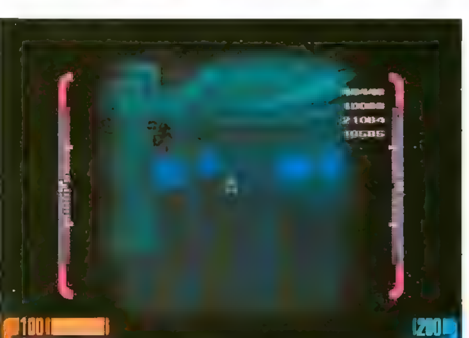
Drahtgitter-Ansicht: Hier werden lediglich Polygon-Informationen der 3D-Umgebung dargestellt. Alle Texturen verschwinden.

Am Nachmittag des 18. Juli veröffentlichte Grafikkartenhersteller Asus eine zweiseitige Pressemitteilung, in der ein neuer SeeThrough-Treiber angepriesen wurde. Er soll Besitzern von Asus-Boards ungeahnte Vorteile in 3D-Spielen bringen.

Besonders Online-Spieler können mit der Treibersoftware in 3D-Spielen fabelhaft herumtricksen, da Gegenspieler ja nicht auf den Monitor schauen können. Aus diesem Grund hat die Nachricht über die SeeThrough-Technologie im Internet für viel Aufregung gesorgt. Wir haben etwas recherchiert und herausgefunden, was der Treiber alles kann und warum sich viele dagegen wehren.

Die Meinungen zum Trickser-Treiber gleichen sich auf allen internationalen Fan-Webseiten. Im Forum von www.gamespy.com wird das Cheaterproblem beispielsweise sehr direkt angesprochen: „Ich kann verstehen, warum Spieler cheaten – es ist ganz einfach. Sie haben nicht die Fähigkeit, andere ohne einen erhaschten Vorteil zu besiegen. [...] Spielen ist mittlerweile zu einer Art Sport geworden, in dem man sich miteinander messen kann. Entweder zeigt man den anderen, wo der Hammer hängt – und hat Spaß daran, oder eben nicht. Aber wenn man all die Übungsstunden wegen eines verdammten Cheaters umsonst abgeleistet hat, dann ist das kein Spaß mehr!" Die Webseite www.eurogamer.net hat sogar einen Offenen Brief an Asus geschrieben: „... In einigen Spielen (*CounterStrike*) können Sie durch Wände schießen. Mit den SeeThrough-Treibern können Spieler die Gegner sehr gut hinter Wänden erkennen und dann erledigen. Das ist ein unfairer Vorteil, der das Spiel zur Farce macht: Faire und professionelle Online-Wettkämpfe und Ligen sind unmöglich."





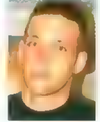
Transparente Ansicht: Alle Texturen sind noch zu sehen, werden allerdings leicht durchsichtig. So erkennt man Gegner leichter.

Asus macht's trotzdem

Aufgrund der Reaktionen hat sich Asus vorerst dagegen entschieden, den Treiber zu veröffentlichen – gehackte Versionen sind aber bereits im Umlauf und arbeiten mit jeder Nvidia-Grafikkarte zusammen. Die Katze ist also aus dem Sack. Trotz aller Proteste arbeitet Asus aber bereits an einer crackgeschützten Treiberversion, die jedoch nur zwei Wochen funktionieren soll. Traurig, aber vorhersehbar: Findige Spieler finden sicher einen Weg, um diese Einschränkung zu umgehen.

Bernd Holtmann

Feedback



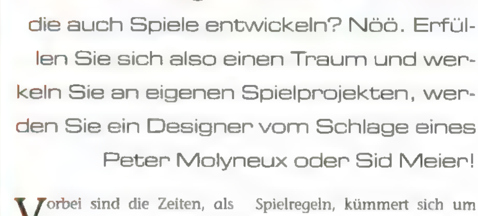
Um den Stimmen aus dem Netz Gehör zu verschaffen, gibt Lars Weinand von www.rivastation.de ein Statement zum Cheater-Treiber ab „Cheaten per Hardware. ASUS macht es vor – ziehen andere nach? Wie wäre es mit einem eingebauten Aimbot (Automatische Zielvorrichtung bei Ego-Shootern) im Maustreiber!? Die Hersteller sollten ihre Energie eher in stabilere Treiber-Versionen und bessere User-Interfaces investieren, statt sich mit Dingen zu beschäftigen, mit denen sie sich scheinbar nicht auskennen."

Clangrüsse von Gooding



Auch Dirk Gooding (ehemaliger PC-Action-Redakteur und Mitglied beim Clan mTw) macht sich Sorgen über die möglichen Folgen der Treiberschummelei. „Selbst wenn Asus die Treiber zurücknimmt oder nur in ‚entschärfter' Form veröffentlicht, werden sicher bald ähnliche Treibercheats auftauchen. In meinen Augen hat sich Asus damit sehr viele Feinde gemacht."

Ran an die eigenen Spiele!



Die Regierung verteilt Green Cards an indische Programmierer. Aber sollen die auch Spiele entwickeln? Nöö. Erfüllen Sie sich also einen Traum und werkeln Sie an eigenen Spielprojekten, werden Sie ein Designer vom Schlage eines Peter Molyneux oder Sid Meier!

Die Verantwortlichen:

Hermann Achilles ist der Geschäftsführer des Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland.

„Der VUD begrüßt die Initiative der Bertelsmann-Stiftung zur Gründung der it-akademie. Das hier vorgestellte Konzept verspricht genau die Anforderungen zu erfüllen, die von der Wirtschaft heute an IT-Personal der unterschiedlichsten Bereiche gestellt werden. Als besonders wichtig werten wir bei dieser Initiative das Zusammenwirken von Wirtschaft, IHK und Hochschule. Nur über eine ständige Kommunikation zwischen Ausbildungsstätten und Wirtschaft können die bedarfsgerechten Ausbildungsinhalte erarbeitet und vermittelt werden."

Andreas Dauber betreut das Teilnehmermanagement an der it-akademie Ostwestfalen.

„In enger Zusammenarbeit mit dem VUD werden die Qualifizierungsmaßnahmen zum Game Designer von der it-akademie Ostwestfalen – einer Initiative der Bertelsmann Stiftung – durchgeführt. Am Standort Gütersloh bereitet die it-akademie in vielen Bereichen der Informationstechnologie hochmotivierte Teilnehmer in kompakten Kursen gezielt auf ihre zukünftigen Aufgaben vor. Anwendungsentwickler, Netzwerkspezialisten, Webdesigner gehen ohne Umwege nach der Abschlusszertifizierung durch die IHK direkt in den Job. Die Arbeitsverträge sind bereits vor Beginn der Qualifizierungsmaßnahmen unterschrieben und die Ausbildungskosten werden von den Unternehmen getragen. Wer sich über das innovative Weiterbildungskonzept der it-akademie Ostwestfalen näher informieren möchte, findet weitere Informationen unter www.it-akademie.org. Von dort können auch die Bewerbungsunterlagen heruntergeladen werden."

Vorbei sind die Zeiten, als sich ein paar minderjährige Freunde in der elterlichen Garage trafen, um ein eigenes Computerspiel zu programmieren. Spiele sind heute millionenschwere Projekte, an denen zwischen zehn und 30 Mitarbeiter meist mindestens zwei Jahre arbeiten. Dem Beruf des Game Designers kommt im Entwicklungsprozess eines Spieleprojekts dabei eine entscheidende Rolle zu. Wie ein Drehbuchautor beim Film soll er dafür sorgen, dass das neue Spiel später auch wirklich Spaß macht. Er entwickelt Konzepte und Spielregeln, kümmert sich um die Hintergrundgeschichte und behält dabei immer die technische Entwicklung im Auge.

In Deutschland bislang einzigartig!

Leider fallen fertige Game Designer aber nicht vom Himmel – erst recht nicht in Deutschland. Während amerikanische oder japanische Unternehmen Kurse an betriebseigenen Akademien oder öffentlichen Universitäten im Bereich Game Design anbieten, gibt's hier zu Lande so gut wie keine Ausbildungsangebote für angehende

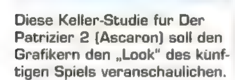


Spieleentwickler. Doch das soll sich jetzt ändern: Die in diesem Jahr gegründete it-akademie Ostwestfalen der Bertelsmann Stiftung hat zusammen mit dem VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V.) ein Konzept ausgearbeitet, um langfristig den Beruf des Game Designers in Deutschland zu etablieren. Im Rahmen einer neunmonatigen Zusatzausbildung werden pro Semester bis zu zwölf geeignete Bewerber in Gütersloh zum Game Designer ausgebildet und sofort an interessierte Firmen vermittelt.

Ist das Ihre Chance?

Der Traum vom eigenen professionellen Spiel könnte also auch für Sie wahr werden. Dazu müssen Sie aber einige Voraussetzungen mitbringen. Sie sollten mindestens das Abitur oder den Realschulabschluss in der Tasche haben und eine abgeschlossene Ausbildung vorweisen können. Auch Hochschulabsolventen, idealerweise im Bereich der Literatur- oder Filmwissenschaften, werden gern genommen. Selbstverständlich sollte sein, dass Sie sich bestens mit der Computertechnik und Spielen auskennen sowie über eine flotte Schreibe und gute Englischkenntnisse verfügen. Trifft dies alles auf Sie zu, sollten Sie sich schleunigst dem Kasten „So bewerben Sie sich" zuwenden. Wir wünschen viel Erfolg!

Christian Bigge



Diese Keller-Studie fur Der Patrizier 2 (Ascaron) soll den Grafikern den „Look" des künftigen Spiels veranschaulichen.

Dieses Bild zeigt einen Ausschnitt aus dem Storyboard zu Odin, einem der nächsten Projekte der Spielschmiede Ascaron. Konnen Sie auch solche Drehbucher erstellen?

Ausbildungsinhalte für Spiele-Designer

[illegible]

1.1 Spieldesign

1.1.1 Einführung

- Geschichte der Computerspiele
- Spieltypenanalyse und ihre Besonderheiten
- Detaillierte Analyse eines ausgewählten Genres
- Spielprinzipien (von „Papier, Stein und Schere" zu den „Montagsmalern")
- Grundlagen der Wahrscheinlichkeitsrechnung
- Spiele in Spielen
- Klassische Designfehler
- Technische Machbarkeit, Stand der Entwicklung
- Zukunftige Entwicklung

1.1.2 Vertiefungen

- Spiele für verschiedene Zielgruppen
- Multiplayerspiele - Konflikt vs. Kooperation
- Besonderheiten von Online-Spielen
- Grundstrukturen von Erzählungen (Charaktere, Plot und Story)

1.2 Spieler, Markt und Presse

- Kriterien für „gute" Spiele
- Analyse und Einschätzung von Märkten
- PC-Spiele vs. Konsolenspiele
- Marketing-Aspekte von Computerspielen
- Pressearbeit

1.3 Entwicklung von Konzepten

- Struktur von Exposé, Grob- und Feinkonzept
- Pflege und Aktualisierung der Dokumente
- Vorschlag für einen Styleguide
- Inhaltliche Gestaltung von Grob- und Feinkonzepten
- Techniken für das Entwickeln von Ideen
- Präsentationstechniken
- Konzeption mithilfe von Prototypen
- Hilfsmittel für die Konzeptarbeit (Software etc.)

1.4 Leveldesign

- Theorie
- Levelelemente
- Praxis 2D
- Praxis 3D

1.5 Projektmanagement

- Grundkurs Projektmanagement

1.6 Programmierung

- Grundkurs objektorientierte Programmierung (idealerweise, aber nicht unbedingt C++)

1.7 QA

- Testen von Computersoftware

1.8 Unterstutzung

- Bücherliste
- Linkliste
- Referenzspiele

1.9 Praxisprojekt

- Arbeit im Unternehmen oder Gemeinsames Internetprojekt in der Gruppe oder Spielprojekt zusammen mit den anderen Kursen

So bewerben Sie sich!

[illegible]

it-akademie Ostwestfalen
Postfach 115
D-33311 Gütersloh
Tel.: (05241) 74337-0 Fax: (05241) 74337-29

[illegible]

Wir möchten Sie besser kennen lernen!



TerraTec m3po

Der TerraTec m3po ist ein CD-Player [illegible] Titel können über einen Drehregler selektiert und gestartet werden. Zusätzlich zum eingebauten CD-Laufwerk kann eine handelsübliche IDE-Festplatte einfach nachgerüstet werden. Auf diese lassen sich anschließend die komprimierten Audiodateien und zugehörige Playlisten übertragen.

SoundSystem DMX

Mit dem SoundSystem DMX [illegible] Kompatibilität zu allen derzeit angesagten 3D-Positionierungs-Systemen: Aureal™ A3D™, CreativeLabs™ EAX™, Microsoft™ DirectSound3D™ oder Sensaura™ 3D.

Nebenstehend finden Sie einen Fragenkatalog, der uns Aufschluss über Sie, Ihre Meinungen und Bedürfnisse geben kann. Als Folge einer entsprechenden Auswertung wollen wir PC Action kompakter, leserorientierter und damit attraktiver gestalten.
Die kleine Mühe soll sich für Sie aber auch richtig lohnen. Deshalb verlosen wir unter allen Einsendern obenstehende Gewinnpakete. Um die Gunst unserer Glücksfee zu finden, trennen Sie die gegenüberliegende Seite bitte aus dem Heft (oder kopieren sie beidseitig). Die ausgefüllte Leserumfrage schicken Sie dann bitte an:

Computec Media AG • PCA Leserumfrage
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Ihr Alter? 16

Ihr Geschlecht
- [x] Männlich
- [ ] Weiblich

Ihre Schulbildung
- [ ] Volks-/Hauptschule
- [ ] Realschule
- [x] Gymnasium
- [ ] Abitur
- [ ] Studium

Sind Sie bereits berufstätig?
- [x] Nein
  - [x] Schuler
  - [ ] Student
  - [ ] Berufsausbildung
- [ ] Ja
  - [ ] Facharbeiter
  - [ ] Angestellter
  - [ ] Beamter
  - [ ] Ltd. Angestellter/Beamter
  - [ ] Selbstständig
  - [ ] Sonstiges ______

Wie hoch ist Ihr monatliches Nettoeinkommen/Taschengeld?
- [ ] < DM 100
- [x] Bis DM 250
- [ ] Bis DM 500
- [ ] Bis DM 1.000
- [ ] Bis DM 2.000
- [ ] Bis DM 3.000
- [ ] Bis DM 5.000
- [ ] < DM 5.000

Seit wann lesen Sie PC Action?
09 (Ausgabe) 1999 (Jahr)

Welche anderen Computerspielmagazine lesen Sie?
Gamestar
(PC Games)

Welches ist Ihr Lieblingsgenre?
- [ ] Action
- [ ] Adventure
- [ ] Simulation
- [ ] Rennspiel
- [ ] Sport
- [x] Strategie
- [ ] Rollenspiel
- [ ] Wirtschaftssimulation

Wie gefällt Ihnen die Titelgestaltung der PC Action?
- [x] Sehr gut
- [ ] Durchschnittlich gut
- [ ] Weniger gut
- [ ] Gar nicht

Wie denken Sie über die Titelmotive?
- [x] Frauen find ich klasse.
- [ ] Gerenderte Spiele-Artworks finde ich besser.
- [ ] Das Motiv ist egal, es kommt auf die Inhalte an.

Wie gefällt Ihnen das Layout der PC Action?
- [x] Sehr gut
- [ ] Durchschnittlich gut
- [ ] Weniger gut
- [ ] Gar nicht

Wenn Sie das Layout beurteilen, dann ...
- [ ] ... finde ich, dass es zu wenige Bilder gibt.
- [x] ... finde ich das Text-Bild-Verhältnis genau richtig.
- [ ] ... finde ich, dass es zu viel Text gibt.

Wie beurteilen Sie die einzelnen Rubriken?
Vergeben Sie Schulnoten von 1-6
(1 = Gefällt mir sehr gut,
6 = Gefällt mir gar nicht!)

	Note	Umfang zu gering	Genau richtig	Zu groß
Aktuelles:	3	[ ]	[x]	[ ]
Blickpunkt:	[illegible]	[ ]	[x]	[ ]
Vorschau:	2	[ ]	[ ]	[x]
Spieletest:	3	[ ]	[x]	[ ]
Spielerforum:	1	[ ]	[x]	[ ]
Hardware:	2	[x]	[ ]	[ ]
Sonstige Rubriken:	4	[ ]	[x]	[ ]

Wie wichtig sind Ihnen Spiele-Poster?
- [ ] Sehr wichtig, will ich jeden Monat
- [ ] Kann ich ab und zu gebrauchen
- [x] Weniger wichtig, nur für mein Lieblingsspiel
- [ ] Gar nicht wichtig, schmeiße ich weg

An welchen Informationen sind Sie im Spielerforum am meisten interessiert?
- [ ] LAN-Parties
- [ ] Neuigkeiten über Nachfolger-Spiele
- [ ] News aus der betreffenden Fan-Szene
- [ ] Online-Ligen und -Wettbewerbe
- [x] Tools und Spielerweiterungen zu meinem Lieblingsspiel

Wie denken Sie über die Spieletipps?
- [ ] Ich brauche mehr Hardcore- und Profi-Tipps.
- [x] Ich verwende nur allgemeine und Einsteiger-Tipps.
- [ ] Die Spieletipps sind genau richtig.

Wie denken Sie über die Hardware-Rubrik?
- [x] Finde ich gut geschrieben und interessant
- [ ] Finde ich okay, aber zu wenig Spiele-bezogen
- [ ] Finde ich oft unverständlich und uninteressant

Über welche Spiele möchten Sie im Spielerforum jeden Monat tiefgehender informiert werden? Was vermissen Sie im Spielerforum?
- [ ] Age-of-Empires-Serie
- [ ] Anno 1503
- [ ] Anstoss 3
- [x] Command-&-Conquer-Serie
- [ ] Daikatana
- [ ] Die Siedler-Serie
- [ ] Die Sims
- [x] Earth 2150
- [ ] Euro 2000
- [ ] Everquest
- [ ] F1 2000
- [ ] FIFA-2000-Serie
- [ ] Flugsimulationen
- [ ] Grand Prix 3
- [x] GTA 2
- [x] Half-Life
- [ ] Homeworld
- [ ] Need for Speed-Serie
- [ ] NHL-2000-Serie
- [ ] Rollercoaster Tycoon
- [ ] SimCity 3000 Deutschland
- [ ] Starcraft-/Warcraft-Serie
- [ ] Starlancer
- [ ] Tomb Raider-Serie
- [ ] Ultima Online
- [ ] Ultima: Ascension
- [x] Unreal Tournament
- [ ] Vampire: Die Maskerade
- [ ] Sonstiges ______

Welche Hardware-Themen interessieren Sie?

- [ ] News
- [ ] Vorschau-Artikel
- [x] Test-Artikel
- [ ] Tuning-Tipps
- [x] Preis-Leistungs-Vergleiche
- [x] Marktübersichten

uber:

- [x] Grafikkarten
- [ ] Soundkarten
- [ ] Monitore
- [x] Joysticks, Gamepads, Lenkräder
- [ ] Mäuse, Tastaturen
- [x] CPUs
- [ ] Motherboards
- [x] Komplett-PCs
- [ ] Sonstiges ________

Wie beurteilen Sie die Vollversionen auf der Cover-CD-ROM?

Vergeben Sie eine Schulnote von 1-6 (1 = Gefällt mir sehr gut, 6 = Gefällt mir gar nicht)

Vollversion: 4

Wie beurteilen Sie die Cover-CD-ROM?

Vergeben Sie eine Schulnote von 1-6 (1 = Gefällt mir sehr gut, 6 = Gefällt mir gar nicht)

Cover-CD-ROM: 2

Was sagen Sie zu den Inhalten der Cover-CD-ROM?

	Zu viele	Genau richtig	Zu wenige
Demos:	[ ]	[x]	[ ]
Videofilme:	[ ]	[ ]	[x]
Patches/Updates:	[ ]	[x]	[ ]
Tools/Treiber:	[ ]	[ ]	[x]

Was sind für Sie die wichtigsten Bestandteile der Cover-CDs?

(bitte 3 Nennungen)

- [ ] Vollversion
- [ ] Demos
- [ ] Videos
- [x] Treiber
- [x] Updates
- [ ] Tools
- [x] Mods, Spielerweiterungen

Wie beurteilen Sie PC Action?

	Sehr	Ausreichend	Weniger	Gar nicht
Aktuell:	[x]	[ ]	[ ]	[ ]
Günstig:	[ ]	[x]	[ ]	[ ]
Kompetent:	[x]	[ ]	[ ]	[ ]
Kritisch:	[ ]	[x]	[ ]	[ ]
Nützlich:	[x]	[ ]	[ ]	[ ]
Übersichtlich:	[x]	[ ]	[ ]	[ ]

Wie beurteilen Sie PC Action insgesamt?

Vergeben Sie eine Schulnote von 1-6 (1 = Gefällt mir sehr gut, 6 = Gefällt mir gar nicht)

PC Action: 1

Was ist aus Ihrer Sicht an PC Action zu verbessern?

Unterordner auf der Cover-CD sollten nicht mit Nummern benannt sein!

Welche der folgenden Aussagen trifft für Sie in Bezug auf PC Action am ehesten zu?

- [x] Ich bin ein absoluter Fan der PC Action.
- [ ] Bin kein Fan, jedoch ist PC Action für mich das beste PC-Spiele-Magazin.
- [ ] Für mich ist PC Action nur eine Ergänzung.
- [ ] PC Action kann mich inhaltlich nicht überzeugen.

Wie sind Sie mit dem Leserservice zufrieden?

- [ ] Sehr zufrieden, mir wird immer schnell geholfen.
- [x] Zufrieden, die Betreuung ist okay.
- [ ] Weniger zufrieden, ich muss immer lange warten.
- [ ] Gar nicht zufrieden, ich bin verärgert.

Wie empfinden Sie das Verhältnis Anzeigen/Redaktion?

- [x] Ausgewogen
- [ ] Zu viele Anzeigen

Haben Sie schon einmal bewusst ein Spiel aufgrund einer Anzeige gekauft?

- [x] Ja
- [ ] Nein

Welcher Name eines Spiele-Herstellers fällt Ihnen spontan ein?

Epic Games

Wie viele Spiele haben Sie in den letzten drei Monaten gekauft?

2,5

Kaufen Sie eher ...

- [ ] ... aktuelle, teure Spiele?
- [ ] ... ältere, günstige Spiele?
- [x] ... sowohl als auch?

Wo kaufen Sie Ihre Spiele?

- [x] Im Fachhandel
- [x] In Kaufhäusern
- [x] Im Versandhandel
- [ ] Im Onlinehandel

Welcher Hardware-Hersteller fällt Ihnen spontan ein?

Nvidia

Wie viel DM haben Sie in den letzten drei Monaten für Hardware/Zubehör ausgegeben?

0 DM

Wo kaufen Sie Ihre Hardware?

- [x] Im Fachhandel
- [ ] In Kaufhäusern
- [ ] Im Versandhandel
- [ ] Im Onlinehandel

Welches PC-System besitzen Sie zu Hause?

CPU

- [ ] Bis 200 MHz
- [ ] Bis 350 MHz
- [x] Bis 500 MHz
- [ ] Bis 667 MHz
- [ ] Über 700 MHz

Grafikkarte

- [ ] Rage 128 Pro
- [ ] TNT2 Ultra
- [ ] G400
- [ ] Voodoo3
- [x] GeForce256
- [ ] VSA-100 (Voodoo5)
- [ ] GeForce2

Sonstiges

- [ ] Mehr als 128 MB RAM
- [ ] DVD-Laufwerk
- [x] 17"-Monitor
- [ ] 19"-Monitor

Haben Sie einen Internet-Anschluss?

- [ ] Ja
- [x] Nein

Planen Sie, sich in den nächsten Monaten einen Internet-Anschluss einzurichten?

- [x] Ja
- [ ] Nein

"Das Spiel, das Deine Mutter Dich nicht spielen lässt!"

JETZT 100% SILIKON!

Ab 8. September im Handel!

Nimm Mich! Beweg' mich wie du willst.

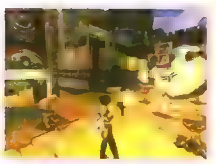
"THE SEXIEST VIDEOGAME OF THE YEAR"

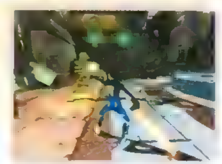
The Adventures of FAKK2 The GAME

"Völliger Wahnsinn! Alle kommenden Spiele werden sich besonders an der Grafikpracht von Heavy Metal Fakk2 messen müssen."
Harald Fränkel - PC Action

"Pralle Farben, Schatten und eine wohlproportionierte Heldin machen Fakk2 zu einem Augenschmaus" – *Petra Schmitz - Gamestar 06/00*

"Wenn die fesche Julie die Flammenklinge zückt, dann wähnen sich Action-Fans im siebten Spielehimmel." – *Peter Kusenberg - PC Games*



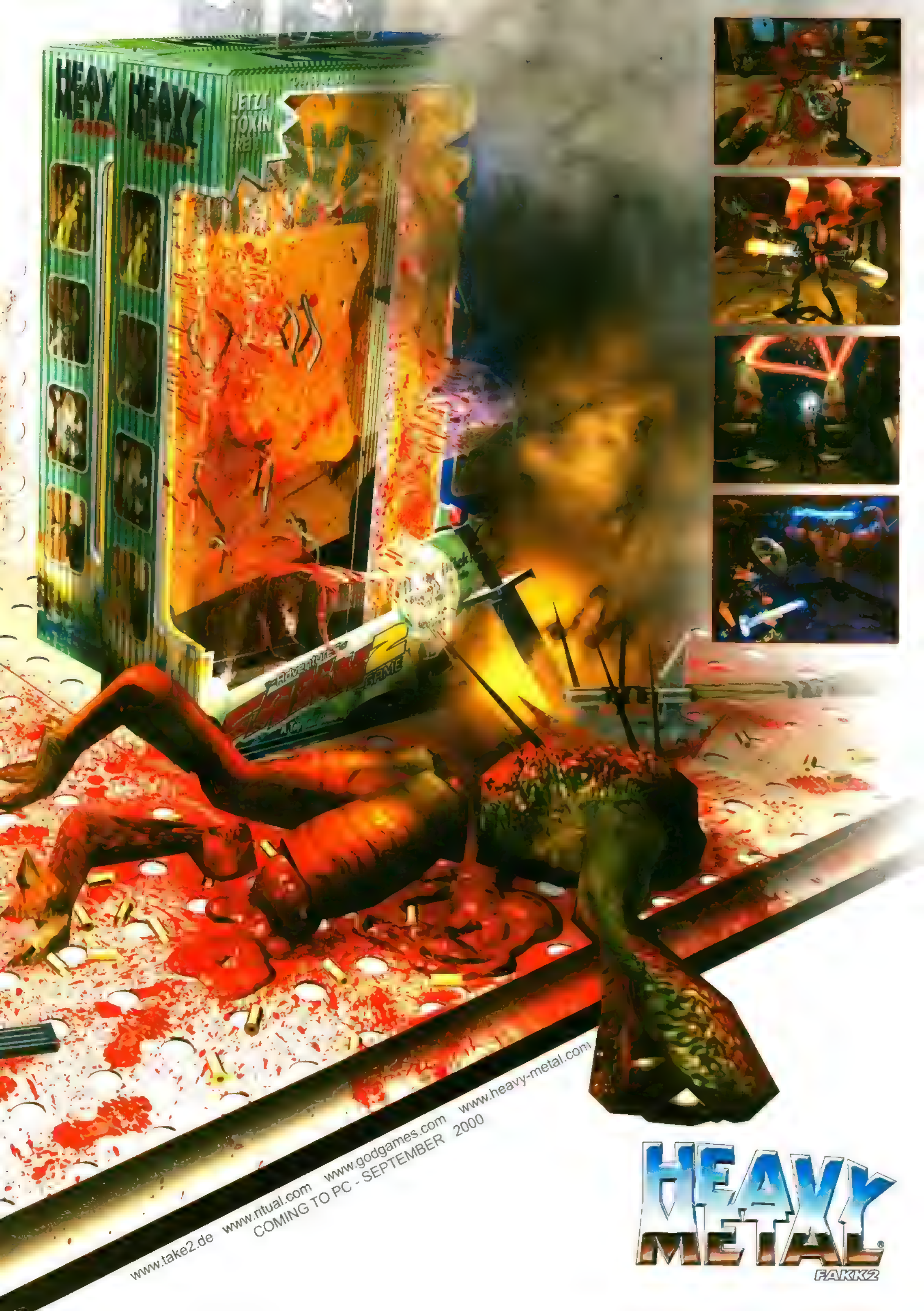




* Diese Verpackung entspricht nicht der Spieleverpackung. Fragen Sie Ihren Händler nicht nach der Puppe, sondern nach Heavy Metal Fakk2!



JETZT 100 % SILIKON!
Ab 8. September im Handel!
"Geil!"
Nimm Mich!
Beweg' mich wie du willst.
Über 8080 Animationsphasen
16+
THE SEXIEST VIDEOGAME OF THE YEAR
The Adventures of FAKK2 The GAME
A Top Ten Game of 2000
ACHTUNG
Hoher Konsum von Heavy Metal FAKK2 kann zu
Desinteresse an anderen Spielen und an anderen Frauen führen!


HEAVY METAL
HEAVY METAL
JETZT TOXIN FREI
The Adventures of FAKK2 THE GAME
www.take2.de www.ritual.com www.godgames.com www.heavy-metal.com
COMING TO PC - SEPTEMBER 2000
HEAVY METAL®
FAKK2



Hauptdarstellerin Cate Archer – jetzt wissen wir endlich, wer Austin Powers Mojo gefunden hat.

Fakten

- Agentenstory im 60er-Jahre-Stil
- 15 Levels mit ca. 60 Abschnitten
- Trainingslevel
- 10 Mehrspieler-levels
- Über 30 Waffen
- Mehr als 20 Charaktere
- Lithtech 2.5-Grafikengine



Unfallzeugin: Mit dem brennenden Wagen ist kein Blumentopf mehr zu gewinnen. Mit Cates Motorrad hingegen werden Sie des Öfteren durch die Landschaft brettern dürfen

In geheimer ssion

Ein verkommener Hinterhof. Sie warten. Ihr Atem verwandelt sich in kleine Kristalle, die in der kalten Luft verpuffen. Sie warten. Dann endlich knirschen die Schritte Ihres Informanten im Schnee. Sie sehen sich in die Augen, als er plötzlich eine schallgedämpfte Walther PPK auf Sie richtet. Das Leben einer Agentin ist gefährlich.

„Eins vorweg: Wir machen kein James-Bond-Spiel", erklärt Craig Hubbard, Chefdesigner von *No One Lives Forever* (zu Deutsch: „Keiner lebt ewig"). Der Wunsch, sich vom Agenten-Übervater abzugrenzen, ist verstandlich, dennoch kommt der Vergleich nicht von ungefähr. Schließlich tüftelt Spiele-Entwickler Monolith (http://www.lith.com) im US-Bundesstaat Washington an einem Spionagethriller erster Güte. In der ursprünglichen Planung war vorgesehen, dass ein Agent namens Adam Church die Geschicke der Menschheit in die Hand nehmen sollte. „Da aber die Leute immer den Vergleich mit Bond zogen, haben wir uns entschlossen, das Ganze ein bisschen zu überarbeiten", verrät Hubbard. „Wir haben den Hauptcharakter und die Hintergrundgeschichte dementsprechend abgeändert." Aus Adam Church wurde kurzerhand Cate Archer, Deckname „The Operative". Eine schöne weibliche Hauptdarstellerin hat einem Spiel ja außerdem noch nie geschadet. Damit Miss Archer auch im richtigen Leben präsentiert werden kann, wurde kurzerhand ein Model der renommierten „Elite"-Agentur engagiert (siehe Kasten).



… geholt. Der Hand- … ist gegen das …tzengewehr … . Vom … steckt … rm-

Die Waffen einer Frau

Doch ob Sie nun einen Mann oder eine Frau spielen, macht bei einem Ego-Shooter zunächst keinen großen Unterschied, denn mehr als die Hände samt Waffe sehen Sie zumeist sowieso nicht. Ähnlich wie im Söldner-Ballerspiel *Soldier of Fortune* bekommen Sie aber reichlich Gelegenheit, in Gesprächen oder anderen Zwischensequenzen Ihr Agenten-Schätzchen zu bewundern. Die Waffen einer Frau sind im Falle Miss Archers ziemlich ungewöhnlich und machen deutlich, dass sich das Spiel hinsichtlich der Handlung nicht immer bierernst nimmt – im Gegenteil. Wer erst einmal mit dem Aktenkoffer-Raketenwerfer eine Villa ausgeräuchert, sein Gegenüber mit einem Hauch Schlafgas aus der Parfümdose auf die Bretter geschickt oder mit dem Explosiv-Lippenstift den Feind angeschmiert hat, wird die schrägen Utensilien nicht mehr missen wollen. Natürlich gibt es von der Pistole über die Harpune, Jagd-Armbrust bis hin zur Kalaschnikow auch alle erdenklichen „normalen" Mittel, um die Widersacher über den Jordan zu geleiten. Die meisten Waffen haben zudem mehrere Feuer-Modi und können mit verschiedenen Munitionsarten bestückt werden. Auch Fahrzeuge wie ein Schneemobil, ein Motorrad der Marke Triumph und ein noch geheimes Gefährt kommen zum Einsatz. Die Angebots-Palette richtet sich dabei nach



Eine der Zwischensequenzen: In Marokko platzt Cate in ein konspiratives Treffen.

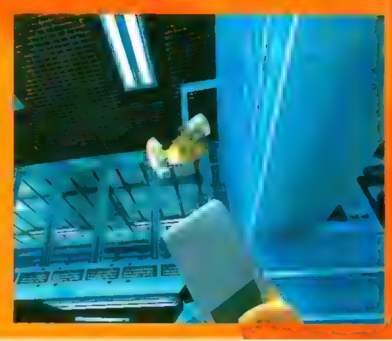


Matrosen sagt man oft einen Hang zur Homosexualität nach: Auch diese beiden hier haben scheinbar für Frauen nichts übrig.

Trick Sieben



Mit dem Dechromatizer gaukeln Sie Kameras ein falsches Bild vor, sobald Sie den Kasten in Position gebracht haben. Wie Sie an den starken Männerarmen erkennen können, stammen die zwei Screenshots noch aus der Zeit vor Cate Archer.



Stil und Entwicklungsstand der 60er-Jahre, da das Spiel im Jahr 1967 in die Handlung einsteigt. Zu diesem Zeitpunkt ist Cate bereits seit neun Jahren bei der Agenten-Organisation UNITY.

Dame von Welt

Doch was wäre ein Geheimdienst ohne ebenbürtiges Gegenstück auf feindlicher Seite? HARM nennen sich die Bösen. Die sind auch die Hauptverdächtigen, als ein amerikanischer Botschafter entführt wird, den Cate und ihr Kollege Bruno beschützen sollten. Können die beiden dennoch das Schlimmste verhindern? Diese Aufgabe wird natürlich nicht in die Hände des Schicksals, sondern in Ihre Patscher gelegt. Sie gondeln auf der Suche nach Antworten von den Basaren in Marokko über gesunkene



Agentin aus Pixeln und Bytes vs. Fleisch und Blut.

Die Frau im Vordergrund



Unter Wasser: Dank Tauchausrüstung ist Cate auch im Meer einsatzfähig. Die Haie greifen zum Glück auch die HARM-Agenten an.

Entdeckt: Der Suchscheinwerfer des Hubschraubers leuchtet Ihr Versteck hinter dem Mäuerchen komplett aus.

Frachtschiffe in der Karibik und Raumstationen bis nach Deutschland. Jeder der 15 Orte fächert sich noch in zwei bis sechs Unterlevels auf. Dabei treffen Sie auf skurrile Charaktere wie abgehalfterte Soldaten oder die zwielichtige Nachtclubdiva Inge Wagner. Lustigerweise sprechen die Personen zum Teil in der Landessprache, so dass Sie auch in der englischen Version mit einem „Achtung, wer ist das?" konfrontiert werden konnen. In der deutschen Version werden zudem alle Texte übersetzt sein, die am Bildschirm auftauchen.

Um die Ecke denken

Der Spielablauf konzentriert sich in erster Linie auf wilde Feuergefechte, aber auch an die Taktiker unter Ihnen versucht Monolith (*Septerra Core*, *Blood 2*) zu denken. Bereits vor den Missionen müssen Sie sich bewaffnen und in den Levels ist nicht nur stupides Dauerklicken gefragt. Es gilt, Kameras auszuweichen, Wachen durch Gespräche zu manipulieren oder auch Hunde mit einem Elektro-Pudel auf die falsche Fährte zu locken. Wenn Ihnen durch den Türspalt ein Kuvert zugeschoben wird, fühlen Sie sich wirklich wie ein Agent. Dass der Spieler durch diesen Job mehr als einmal in brenzlige Situationen gerät, ist programmiert. So warten Sie gerade in einer Hamburger Disco-Toilette auf Ihren Mittelsmann, als es plötzlich nebenan knallt. Allerdings war das kein Gast mit Darmbeschwerden, sondern Terroristen, die die Tanzfläche kapern. Ein anderes Mal befinden Sie sich in einem Flugzeug, als ein Schusswechsel losbricht. Die Außenhülle wird durchschlagen und die Passagiere nach draußen gesaugt. Bevor die Maschine abstürzt, springen Sie mit einem Fallschirm ab. Doch auch in der Luft geht das Gefecht weiter. Die Feinde agieren zum Teil bereits sehr geschickt und stoßen beispielsweise Regale um, die sogleich als Deckung genutzt werden.

Lithtech 2.5

Wenn Sie auf eine Wand ballern, sehen Sie die Einschusslöcher. Auch ein Blick in die Ferne mit dem Scharfschützen-Gewehr ist für die neueste Version der Lithtech-Engine (in

Gute Nacht: Nach einem Druck auf den Zerstäuber schläft auch der fieseste HARM-Agent bald friedlich ein.



Amerikaner und ihr Bild von Deutschland: Während Cate in der Schlange steht, können Sie das tolle Wörterbuchdeutsch an den Wänden bewundern. „Teach me love" hätten wir bestimmt anders übersetzt.

einer älteren Variante bei *KISS Psycho Circus* zu bewundern) kein Problem. An manchen Stellen ruckelt das Spiel momentan noch wie ein alter Vibrator und ist sehr absturzgefährdet. Auch die Ladezeiten zwischen den Missionen sind extrem lang. Es gibt also noch genügend Platz, um das Spiel weiter zu verbessern. Schon im Winter können wir Ihnen voraussichtlich mehr verraten, dann soll das Spiel weltweit ausgeliefert werden. Wenn Sie schon vorab einmal einen Blick auf das Spiel werfen möchten, kramen Sie doch einfach den Video-Beitrag auf der Cover-CD der vorherigen Ausgabe noch einmal hervor.

Joachim Hesse

No One Lives Forever

Voraussichtlich:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95/98/2000
Technik:	Direct 3D, DirectSound 3D
Spielerzahl:	16 Spieler Netzwerk, Internet
Hersteller:	Monolith/Fox Interactive/Electronic Arts
Veröffentlichung:	4. Quartal 2000
Vergleichbar mit:	Soldier of Fortune, Dark Project 2
Internet:	www.the-operative.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

» Trotz ein paar Ecken und Kanten lassen die vielen Gags vor der Agentenkulisse und das abwechslungsreiche Waffenarsenal auf Gutes hoffen.

CHRISTOPHER PLUMMER

DAVID WARNER

STAR TREK

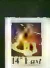
KLINGON ACADEMY

DIE ZERSTÖRUNG DER ENTERPRISE! INTERPLAY PRÄSENTIERT: DIE VERNICHTENDE SCHLACHT DER KLINGONEN GEGEN DIE FÖDERATION.

IN DEN HAUPTROLLEN: GENERAL CHANG UND SEIN SCHÜLER TORLEK. DIE GEWALTIGSTE PRODUKTION DES SCI-FI-GENRES. FLOTTENVERBÄNDE AUS SECHS RASSEN.

ÜBER DREISSIG UNBEKANNTE SCHIFFE. VÖLLIG NEUE WAFFENSYSTEME.

UMGESETZT MIT DER NÄCHSTEN GENERATION VON 3D-ENGINES. MEHRSPIELERSCHLACHT MIT BIS ZU 6 SPIELERN MÖGLICH.











Was, wenn das Gesetz für Sie keine Gültigkeit mehr hätte? Was, wenn das Leben Ihnen nichts mehr bedeuten würde? Was, wenn Sie darauf trainiert wären, Menschen zu ermorden? Dann wären Sie ein Hitman.



Das letzte Kapitel: Zurück in Rumänien, bekommt Hitman bald die Antworten auf seine Fragen.

Tödliches Trio: der Hitman und seine zwei Arbeitsinstrumente

Den Finger am Abzug

Fakten

- 13 Levels
- Fünf Schauplätze
- Über 100 Charaktere
- Zwischen 30 und 40 Waffen
- 32-Bit-Grafiken
- Echtzeit-Licht und Spiegeleffekte
- Animationen basieren auf Skelett-Modell

Bei einem Besuch bei Eidos in Hamburg hatten wir die Gelegenheit, uns einer weit gediehenen Beta-Version von *Hitman: Codename 47* zu widmen. Trotz einiger Verschiebungen scheint das dänische Entwickler-Team IO Interactive mit seinem Erstlingswerk gut voranzukommen, denn *Hitman* lief bereits stabil und die meisten Levels konnten angespielt werden.

Berufswunsch: Serienkiller

Hitman bedeutet soviel wie Auftragskiller. Genau so jemanden spielen Sie, sogar einen ganz besonderen, denn Ihr Hitman hat ein grausiges Geheimnis, das es zu lüften gilt. Nach dem Ausbruch aus einer Forschungseinrichtung sind Ihre enormen Waffen-Kenntnisse und ein Barcode, der auf Ihrem Hinterkopf prangt, das Einzige, was Ihnen geblieben ist. Schnell erkennen Sie eine seltsame Verbindung zwischen den verschiedenen Opfern Ihrer Anschläge. Ihre Brötchengeber scheinen mehr zu wissen, als sie zugeben.

Packen wir's an

Vor jedem Job bekommen Sie von einer Agentur Informationen zu Ihren Zielen. Wollen Sie mehr Fotomaterial, Karten oder bessere Waffen, müssen Sie blechen. Doch der Einsatz lohnt



Auf der Cover-CD

Video-Special
Verschaffen Sie sich vorab einen kurzen Einblick in die Welt des Hitman
Aktuelles PCAction9 2000.mpg

sich, denn je durchdachter Sie vorgehen, desto größer sind Ihre Erfolgsaussichten. In ein Hotel mit Metalldetektoren eine Maschinenpistole mitzunehmen, ist eben einfach nicht sinnvoll. Rüsten Sie sich besser mit dem unverfänglichen Klavier-Würgedraht aus und schleichen Sie sich lautlos an Ihre Opfer an ... Das klingt brutal? Ist es auch, aber schließlich spielen sie ja keinen Babysitter. Übrigens soll sich an der deutschen Version außer übersetzten Texten nichts ändern. Sind Sie erst mal in dem Gebäude, können Sie sich mit einem geklauten Küchenmesser oder der Pistole eines Leibwächters besser ausstaffieren. Aber nicht übermütig werden! Falls Sie beispielsweise Leichen nicht in eine Abstellkammer schleifen, sondern auf dem Hausflur „vergessen", wird ruckzuck der Sicherheitsdienst alarmiert. Immer ist grobe Waffengewalt auch gar nicht nötig. Zum Beispiel, wenn eine Zielperson in der Sauna hockt. Dann genügt es, die Tür zu verrammeln und die Temperatur zu erhöhen ... Insgesamt 13 Abschnitte in Rumänien, Hongkong, Rotterdam, Budapest und im südamerikanischen Regenwald warten auf Ihre schaurigen „Räumarbeiten"



Auf der Flucht vor den Eingeborenen: Bewahren Sie mit Hilfe Ihres Kompasses den Überblick.

Alles im Griff?

Um Steuerungs-Katastrophen wie bei *Nocturne* zu vermeiden, lenkt man ein Fadenkreuz, mit dem auch Türen angeklickt werden oder auf Gegner gezielt wird. Der Hitman ist dabei immer im Bild und agiert entsprechend Ihren Mausvorgaben. Der Blickwinkel richtet sich ebenfalls nach Ihrem Nager. Nur bei einigen Zwischensequenzen, wenn Sie z. B. von einem Balkon in ein anderes Zimmer klettern oder mit Personen reden, schaltet das Spiel in eine vorgegebene Perspektive um. Einen Mehrspielermodus gibt es zwar nicht, aber Produzent Andrew


Keine Gnade: In einem Edelhotel von Budapest macht Glatzkopf Hitman seinem Namen alle Ehre. Der Treffer ist tödlich.

Brennand verriet uns, dass die Entwickler gerne so etwas wie Counter Strike mit Bodyguards nachreichen würden, aber „das ist noch Zukunftsmusik". Doch auch so müssen selbst Kritiker des ultraharten Spielablaufs *Hitman: Codename 47* zumindest schöne Grafiken bescheinigen. Bevor jedoch im Dezember abgehärtete Actionprofis ihre Gegner eliminieren, sollte IO dasselbe mit den noch gelegentlich auftretenden Rucklern tun.

Joachim Hesse



Gefangen in drei Trainingslevels: Hier üben Sie für den Ernstfall mit einem Kampfmesser an einer Puppe.

Hitman: Codename 47

Voraussichtlich:	PII 266, 64 MB RAM, 3D-Karte
Technik:	D3D, Glide, Open GL, DS3D, Dmusic, A3D 2.0, EAX 2.0
Spielerzahl:	1
Hersteller:	IO Interactive/Eidos
Veröffentlichung:	Dezember 2000
Vergleichbar mit:	Max Payne, Nocturne, Dark Project 2
Internet:	www.ioi.dk

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Die Gewaltspirale dreht sich weiter: Mit Hitman scheint IO Interactive ein gelungenes Erstlingswerk auf den Tisch zu legen. «



Im Hauptquartier der Russen steht dieses unbequeme Sitzmöbel. Eklig: Die Schale unter dem Stuhl passt zum Spieletitel „Kaltes Blut"

Gespräche spielen eine wichtige Rolle. Professor Tolstov verrät dem Helden zum Beispiel mehr über das Nephilin-Projekt.

Tödliche Dienstreise

In Filmen sind Agenten oft Supermänner. Sie überstehen jede Gefahr mit links, weil sie die rechte Hand freihaben müssen, um hübsche Frauen zu vernaschen. Unfug! Cold Blood zeigt Ihnen, wie hart das Spionage-Leben wirklich ist.

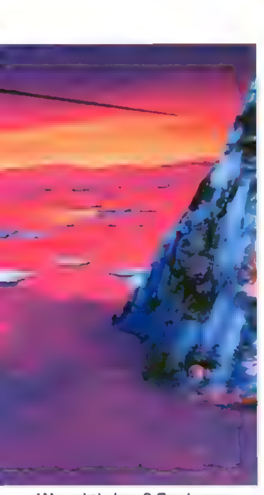
Fakten

- Von den *Baphomets Fluch*-Entwicklern
- Neun Levels
- Spionage-Story
- Inspiriert von Pulp Fiction

Sein Name ist Cord. John Cord. Er ist Agent, hat die Lizenz zum Töten und trinkt vielleicht auch mal einen Martini. Im Moment interessieren ihn Cocktails allerdings herzlich wenig, weil er sich in einer etwas unerfreulichen Situation befindet. Genau genommen wird er gefoltert – und damit beginnt auch das Abenteuer für den Spieler. *Cold Blood* bedient sich eines interessanten Kniffs, den bereits die Kinofilme *Pulp Fiction* und *Die üblichen Verdächtigen* auszeichneten: Das Adventure lebt zu Beginn von so genannten Flashbacks, also Zeitsprüngen. Während Cord misshandelt wird, erinnert er sich, wie und warum er in diese schmerzhafte Lage gekommen ist. Der PC-Besitzer erlebt die Rückblende im Rahmen der ersten sieben Missionen interaktiv „nach" und erfährt immer mehr von der Hintergrundgeschichte, die übrigens laut Hersteller auch vom Thriller *Sieben* inspiriert wurde.

Einsatz im U-Boot

Mit dem achten und vorletzten Level hat die Vergangenheit dann die Gegenwart „eingeholt" und es kommt zum großen Finale. Ausgedacht haben sich das keine Unbekannten: Die Jungs von



Wo geht's lang? Cord muss per Seilbahn zur Insel fahren.



Eigentlich sollten Sie bei Cold Blood möglichst unentdeckt bleiben. Hier hat unser Agent aber offenbar beim Verladen einer Rakete gestört und es kommt zur Schießerei.

Revolution Software machten sich vor allem mit *Baphomets Fluch 1 + 2* einen Namen. Cords ursprünglicher Auftrag ist es, in der (erfundenen) Sowjetrepublik Volgia einen vermissten Kollegen zu finden. Bald jedoch ist der Agent einer gewaltigen Verschwörung auf der Spur. Der Präsident des korrupten Staates plant offensichtlich, sich kriegerisch einige Nachbarländer und möglicherweise die ganze Welt unter den Nagel zu reißen. Er will angeblich mithilfe des außerirdischen Stoffes Blue Nephilin überlegene Computer und Waffensysteme entwickeln. Sie müssen der Sache auf den Grund gehen, wobei Sie Ihren Charakter ähnlich wie in *Resident Evil* steuern. Die Rätsel bewegen sich im genretypischen Bereich. Meistens geht es darum, gefundene Objekte an anderer Stelle sinnvoll einzusetzen. Seine Dienstreise führt den Spion unter anderem in eine Mine, einen Eisenbahnzug, eine Raffinerie, diverse geheime Basen und ein U-Boot. Eine Wanze zu installieren, gehört ebenso zu seinem Job wie eine Person zu retten oder feindliche Gebäude per Sprengsatz in Brösel zu verwandeln.

Viel Feind', viel Ehr

Natürlich trägt Cord eine Waffe bei sich. Doch darauf sollte er nur im Notfall zurückgreifen, da viel zu viele Wachleute oder Kampfroboter etwas gegen seine Nachforschungen haben. Des Agenten nützlichstes Hilfsmittel ist ein Kommunikationssystem am Handgelenk, mit dem er sich in Computer hacken und diese beeinflussen oder mit seinem Hauptquartier plaudern kann. Auch Gespräche mit anderen Charakteren spielen bei *Cold Blood* eine wichtige Rolle. Nur so kommen Sie an wichtige Informationen. Ferner ist es ähnlich wie bei *Dark Project* möglich, herumzuschleichen und Gegner mit einem Knüppel ins Reich der Träume zu schicken. Dass Kollegen der K.O.-Gänger sofort Alarm schlagen, wenn sie den Genossen in einer Ecke entdecken, macht die Sache nicht einfacher. Aber wie gesagt: Agenten, die ihre Aufträge mit links erledigen, weil sie die rechte Hand zum Martini-Saufen brauchen, gibt es nur in schlechten Filmen.

Harald Fränkel

Cold Blood

Voraussichtlich:	Mind. P 233 MMX, 32 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	1 Spieler
Hersteller:	Revolution Software/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Anfang Oktober
Vergleichbar mit:	Baphomets Fluch; Resident Evil
Internet:	www.revolution.co.uk/noflash/blood.htm

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Die Spionage-Story klingt viel versprechend. Hoffentlich beseitigen die Entwickler die Macken der PlayStation-Version. «



Charnel ist der Gott des Todes und guckt auch entsprechend unfreundlich drein.

Oh mein Gott!

Wär's nicht prima, die Kunst der Magie zu beherrschen? Man könnte beispielsweise ein Karnickel aus dem Hut zaubern, wenn man Hunger hat. Bei Sacrifice dürfen Sie beweisen, ob Sie zum Copperfield taugen.

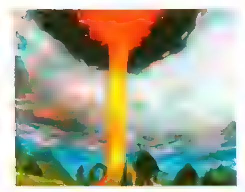
Fakten

- Verbesserte Messiah-Engine
- Lernprogramm
- Rund 50 Missionen
- 50 Zaubersprüche
- 50 Monster-Typen
- Karten-Editor

Nachdem Sie einen Zauberer als Charakter erstellt und ihm einen Namen gegeben haben, müssen Sie sich bei *Sacrifice* für einen von fünf Fantasy-Göttern entscheiden, dem Sie folgen wollen. Damit legen Sie fest, welche Art von magischen Sprüchen (Tod, Wasser, Luft, Erde, Feuer) Sie erlernen können und welche Monster Ihnen kämpfend zur Seite stehen. Als Ressourcen sind nur Mana-Quellen, die Energie spenden, und die Seelen getöteter Kreaturen nötig. Sie gewinnen immer mehr das Vertrauen Ihres Allvaters, wenn Sie regelmäßig ein Lebewesen opfern. Ihr Chef wäre ja schön blöd, jedem dahergelaufenen Hallodri neue Tricks beizubringen. Heuschreckenschwärme oder Froschplagen dürfen ja selbst bei uns Menschen nur erfahrene Propheten hervorrufen, oder?

Totstelltaktik

Ihr Götze erteilt Aufträge. Es kann beispielsweise sein, dass Sie jemanden aus einer Höhle befreien sollen. Wenn Sie einen netten Vorgesetzten haben, verrät er vielleicht vorher, dass Sie nicht einfach hinspazieren, „Hi" sagen und den Typen losketten können. Nein, dort treibt sich natürlich noch ein Drache herum, den es abzumurksen gilt. Damit ist der Job klar: Der Magier muss zunächst Manaquellen besetzen und einige Kreaturen beschwören, um die Wächter-Echse gewaltsam von ihren Schuppen zu befreien. Während der


Manche Sprüche verursachen Naturkatastrophen wie diesen flotten Vulkanausbruch.

Kämpfe dürfen Sie in Action-Manier ins Geschehen eingreifen, wobei Sie ohne weiteres aus der Verfolgerperspektive agieren können. Oder Sie überlassen die Arbeit Ihren Schützlingen. Denen erteilen fachkundige Zauberer ähnlich wie bei *Black & White* per Maus-Gestenerkennung Befehle und sagen ihnen zum Beispiel, welche Formation sie einnehmen sollen. Jedes Vieh hat zudem Spezialfähigkeiten. Eine finden wir besonders lustig: Wenn der Gegner zu stark erscheint, zeigen manche Tierchen oscarreife schauspielerische Leistungen – sie stellen sich kurzerhand mausetot. Bei zu viel Offensivdrang droht das Aus. Denn auf jeder Karte wuseln mehrere Zauberer herum, die bei anderen Göttern gut ankommen und ihre Konkurrenz ausschalten wollen. Es gilt, immer ein Auge auf den eigenen Altar zu haben. Wenn dieser zerstört wird, ist's vorbei mit Ruhm und Ehre. *Sacrifice* ist auch ein Spiel für Wendehälse:


Der Zauberer (Vordergrund) spricht einen Feuerspruch. Weil die Grafik dreh- und zoombar ist, kann der Spieler entscheiden, ob er lieber Details sehen will oder einen Gesamtüberblick braucht.

Wenn Sie feststellen, dass Ihr Gott ein arroganter Schnösel ist, können Sie kündigen und bei einem anderen anfangen. Ob's am Ende der Richtige war, ist ungewiss. Das Quintett liegt ständig im Clinch und einer ist sogar ein Verräter. Dem Spieler wird also auch detektivisches Gespür abverlangt.

Ein Staraufgebot

Wenn Dave Perry (Designer von *MDK*, *Earthworm Jim*, *Messiah*), James Phinney (Produzent von *Starcraft*), Eric Flannum (u. a. Leveldesigner bei *Warcraft 2*) und Dan Liebgold (u. a. Programmierer des Battle.net) an einem Spiel wie *Sacrifice* schnitzen, sind die Erwartungen hoch gesteckt. Grafisch ist es ein Knaller, wie die Bilder beweisen. Außerdem sind viele Ideen witzig und spritzig. Ob's am Ende nicht zu verwirrend wird, sei noch dahingestellt.

Harald Frankel


Begleitet von 18 Monstern, schreitet dieser Zauberer zu einer Manaquelle (rechts oben), die er nutzen will.


Wir opfern an unserem Altar eine Kreatur aus den eigenen Reihen. Gott Charnel belohnt uns mit einem neuen Zauberspruch.

Sacrifice

Voraussichtlich:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound(3D)
Spielerzahl:	5 Spieler Netzwerk/Internet
Hersteller:	Shiny Entertainment/Virgin Interactive
Veröffentlichung:	Ende September
Vergleichbar mit:	Dark Reign 2, Black & White
Internet:	www.virgininteractive.de

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

» Mit Sacrifice erwartet Sie ein grafisch beeindruckendes Strategiespiel. Ob das Gameplay nicht zu abgedreht ist, muss sich zeigen. «

Glaubensfrage

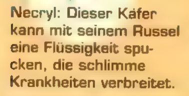
Gäbe es das Wort „bizarr" noch nicht, man müsste einen Erfinder anheuern, der sich ein passendes Adjektiv für die Ideen in *Sacrifice* ausdenkt. Wir wollen Ihnen alle fünf Götter, deren Welten und einige Einheiten vorstellen.

Blight: Die geflügelten Monster tragen Parasiten im Körper, die auf verwundete Gegner übergehen und sie töten.

Gott Charnel (Tod)

Der Gott des Kampfes, Meister des Todes und Herr des Gemetzels herrscht über das Land Dys. Den Boden des Reiches hat er aus Leichen geformt, in den Flüssen fließt Blut und in den Dörfern leben Zombies.

Fallen: Ihr verwesendes Fleisch zieht ständig Insekten an. Diese Schwärme können auf andere Kreaturen gehetzt werden.



Necryl: Dieser Käfer kann mit seinem Rüssel eine Flüssigkeit spucken, die schlimme Krankheiten verbreitet.



Gott Pyro (Feuer)

Pyro, Gott des Feuers gilt als Vertreter des Chaos. Er sieht sich eher als Förderer der Industrie und Überbringer des Lichts. Seine Anhänger sind gut darin, besondere Bauwerke zu errichten

[illegible] später aber noch zu einem [illegible] Weltenlenker überlaufen.

Firefist: Mit zwei Flammenwerfern und Spritkanistern am Körper heizt er dem Feind ein.

Flame Minion: Sie sind flink und dienen hauptsächlich der Luftwehr. Aus ihren Mündern schießen Feuerkugeln.

Spitfire: Ein einzelner Flieger hat wenig Feuerkraft. Im Geschwader summiert sich aber der Schaden.

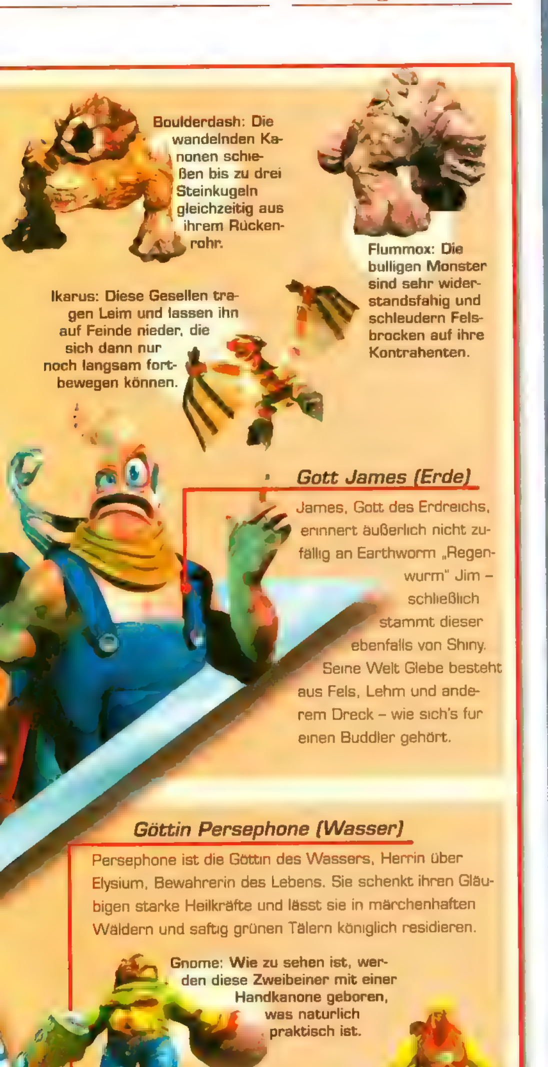
Gott Stratos (Luft)

Stratos ist der oberste Herr des Himmels und kann Stürme heraufbeschwören. In seinem schneebedeckten Reich Empyrea gibt es viele Bibliotheken und die Gläubigen gelten als große Erfinder.

Sylph: Diese Dame bleibt unsichtbar, solange sie nicht attackiert.

Storm Giant: Er kann mehrere Blitze gleichzeitig auf seine Gegner schleudern.

Frostwolf: Der äußerst fies aussehende Geselle ist mit dem Yeti verwandt. Er jagt Feinde grundsätzlich im Rudel.



Boulderdash: Die wandelnden Kanonen schießen bis zu drei Steinkugeln gleichzeitig aus ihrem Rückenrohr.

Flummox: Die bulligen Monster sind sehr widerstandsfähig und schleudern Felsbrocken auf ihre Kontrahenten.

Ikarus: Diese Gesellen tragen Leim und lassen ihn auf Feinde nieder, die sich dann nur noch langsam fortbewegen können.

Gott James (Erde)

James, Gott des Erdreichs, erinnert äußerlich nicht zufällig an Earthworm „Regenwurm" Jim – schließlich stammt dieser ebenfalls von Shiny. Seine Welt Glebe besteht aus Fels, Lehm und anderem Dreck – wie sich's für einen Buddler gehört.

Göttin Persephone (Wasser)

Persephone ist die Göttin des Wassers, Herrin über Elysium, Bewahrerin des Lebens. Sie schenkt ihren Gläubigen starke Heilkräfte und lässt sie in märchenhaften Wäldern und saftig grünen Tälern königlich residieren.

Gnome: Wie zu sehen ist, werden diese Zweibeiner mit einer Handkanone geboren, was natürlich praktisch ist.

Ranger: Als Jäger und Krieger hat dieses menschenähnliche Wesen besonders in Wäldern große Kampfvorteile.

Gremling: Obwohl niemand weiß, wo ihre Augen sind, dienen Gremlings ausschließlich als fliegende Aufklärer.

Fakten

- Überarbeiteter *Kicker Fußballmanager*
- Einige zusätzliche Menüfunktionen
- Bildschirmauflösung 800x600
- Umfangreicher Editor
- 200 neue Spieleranimationen
- Ganz neu: Stärkesystem, Warnsystem, echte Managerkarriere, Monats-Terminplaner, Einsteigermodus

Aller guten Dinge sind drei

„Hey, das war die beste Präsentation, die wir je hatten, völlig ohne Absturz!" Werner Krahe und Andreas Niedermeier waren sichtlich zufrieden. Problemlos bestand ihr Sportmanager Kicker 2 die Feuertaufe vor unseren Augen. Auch vor Ihren?

Die neuen Spielermodelle sind detaillierter geworden und bekamen 200 Animationen spendiert.

Das Wichtigste vorweg: Nein, *Kicker 2* wird bei der Spieldarstellung keine 3D-Engine einsetzen, und ja, die Auflösung des Managers wurde generell auf 800x600 Bildpunkte hochgeschraubt. Die höhere Auflösung erlaubt nun die Ansicht von bis zu acht Partien gleichzeitig, die nach wie vor in Echtzeit berechnet werden. Zusätzlich können Sie auch während der Spieltage etliche Statistiken über Klappmenüs aufrufen, was ebenso für mehr Transparenz und Übersicht sorgt wie die zusätzliche Zoomfunktion. Die Spieler bekamen zudem über 200 neue Animationen spendiert. Das Geschehen auf dem Feld, wo eine Partie wahlweise zwischen drei und zehn Minuten dauert, wirkt dadurch noch realistischer.

So sieht Fußball aus!

Bessere Spielzüge als beim *Kicker Fußballmanager 2* bekommen Sie bei keinem anderen Manager zu sehen, so viel lässt sich schon jetzt sagen. Damit das auch länger so bleibt, sorgt ein Spielzugeditor für die Umsetzung Ihrer eigenen Ideen. Während der Spiele ruft das Programm die editierten Spielzüge dann automatisch auf, wenn es die Spielsituation erlaubt. Aktiv eingreifen können Sie in die Matches jetzt auch mit dem Joypad. Das eingebaute Action-Control-Pad reagiert auf Ihre Steuerungsbefehle – wie es sich für einen Manager gehört, folgen Ihre Kicker aber nicht immer haargenau Ihren Anweisungen.

Hier wurde aufgeräumt

Sämtliche Menüs wurden ebenfalls neu gestaltet und wirken aufgeräumter. Der Transfermarkt bekam einen eigenen Bildschirm, das Stärkesystem wurde umgestellt. Spieler weisen nun Starkewerte von 1 bis 10 auf, nur Ausnahmekicker können auf Werte bis zu 13 kommen. Der Terminplaner wurde auf den Monatsrhythmus umgestellt und bei Vertragsverhandlungen muss mit den Spielern gepokert werden. Die Klasse von *Kicker 2* zeigt sich besonders in den Details: So können nun gleich vier tak-

Auf dem Vereinsgelände können nun Zusatzgebäude gebaut werden.

Das gewünschte Trainingslager ziehen Sie einfach mit der Maus auf freie Tage im Kalender, schon wird es gebucht.



Hier werden die Partien Bremen gegen Dortmund und München gegen Kaiserslautern gleichzeitig angezeigt.

tische Systeme abgespeichert werden (z. B. „gegen Top-Teams", „auswärts" usw.) und bei der automatischen Aufstellung dürfen Sie mit Schiebereglern sortieren lassen, welche Kicker aufs Feld sollen. So ist es kinderleicht, etwa nur die formbesten und frischesten Ballermänner auflaufen zu lassen. Neu ist auch ein Einsteigermodus, bei dem einige Menüfunktionen deaktiviert sind. Warnlampen weisen zudem auf Fehlentwicklungen hin. Lobenswert: Editierte alte Spielstände können übernommen werden, zusätzlich dürfen auch Fangesänge eingebunden werden.

Christian Bigge

Kicker Fußballmanager 2

Voraussichtlich:	P 233, 32 MB, Win9x
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	10 Sp. Netzwerk, Internet geplant
Hersteller:	Heart-Line/Phenomedia
Veröffentlichung:	Anfang November 2000
Vergleichbar mit:	Sportmanager
Internet:	www.heart-line.de

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Kicker ist erwachsen geworden, viele Kinderkrankheiten wurden beseitigt. Die 2D-Spiele zeigen mit Abstand die besten Spielzüge aller Manager. «

Interview mit Werner Krahe

Zusammen mit Jens Onnen und Andreas Niedermeier designte Werner Krahe die *Bundesliga Manager*-Serie für Software 2000. Vor zwei Jahren gründeten sie zusammen Heart-Line.

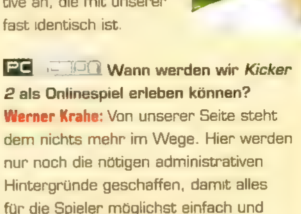
PC Action: ***Kicker 2*** **wird euer dritter Fußballmanager in zwei Jahren. Mit welchen Verbesserungen seid ihr besonders zufrieden?**

Werner Krahe: Der Kicker sollte immer ein Manager sein, bei dem der Fußball im Mittelpunkt steht. Man kümmert sich nicht so sehr um die Würstchenpreise im Stadion und auch nicht ganz so intensiv um das persönliche Wohlbefinden der eigenen Schützlinge. Dafür hat man wohl unbestritten die umfangreichsten taktischen Möglichkeiten. Wo sonst lassen sich die Spieler so genau an bestimmte Defensiv- und Offensivpositionen setzen. Der *Kicker* ist bekannt dafür, dass die Spieler wirklich das tun, was man ihnen sagt. Das Spiel ist also sehr wichtig. Und weil so ein Spiel im *Kicker* bei Bedarf schon in einer Minute komplett und mit Animationen durchgespielt ist, schauen sich das auch fast alle an. Hier gibt's keinen großen Leerlauf. Da ist immer Spannung drin. Und genau da haben wir angesetzt. Die Spielszenen sind im *Kicker 2* eben nicht nur spannend und schön kurz, sondern nun auch wesentlich netter anzuschauen. Die gerenderten Spieler, die verdoppelten Drehrichtungen und die über 200 sehr feinen Animationen lassen wirkliche Fußballstimmung aufkommen. Ein neues, stufenloses Zoom komplettiert die Features.

PC Action: Ihr habt euch erneut gegen den Einsatz der 3D-Technologie bei der Spieldarstellung entschieden. Warum?

Werner Krahe: Die 3D-Darstellung ist noch nicht so schnell, dass wir sie einsetzen könnten, ohne unsere Ansprüche an eine Managementsimulation in Frage zu stellen. Der *Kicker* ist der einzige Manager, der alle Spiele gleich berechnet. Das ist in unseren Augen sehr wichtig, weil der Spaß doch sehr leiden kann, wenn ich merke, dass andere Teams mit gleichem Spielermaterial und gleicher Taktik besser abschneiden, bloß, weil ich mir mein Spiel grafisch anschauen möchte. Auch tolle Wuselspiele, wie jetzt *Cultures*, sind nicht in 3D. Und neben der Performance, die für die Intelligenz im Spiel nötig ist, dient diese Ansicht auch der Übersichtlichkeit. Ich denke, bei so schönen gerenderten Spielerfiguren werden die Spieler 3D nicht vermissen. Im Gegenteil: Wer länger einen 3D-Manager spielt, schaut sich die Szenen sowieso immer aus einer Perspektive an, die mit unserer fast identisch ist.





PC Action: Wann werden wir ***Kicker 2*** **als Onlinespiel erleben können?**

Werner Krahe: Von unserer Seite steht dem nichts mehr im Wege. Hier werden nur noch die nötigen administrativen Hintergründe geschaffen, damit alles für die Spieler möglichst einfach und reibungslos klappt.

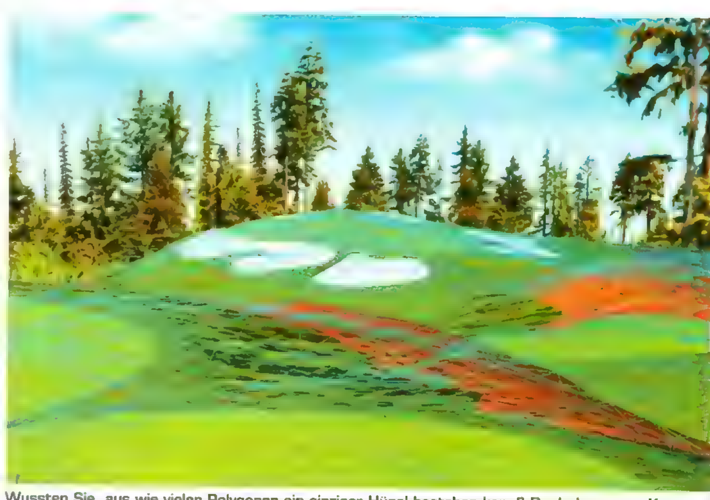
PC Action: Wie geht's nach ***Kicker 2*** **weiter? Folgen weitere Teile, widmet ihr Euch anderen Sportarten?**

Werner Krahe: Fest steht: Wir werden im nächsten Jahr einige neue Impulse setzen. Der Fußball ist in jedem Fall ein zentrales Thema.

PC Action: Danke für das Interview!

Schöne Aussichten

Es soll ja Golfprofis geben, die neue Kurse zunächst einmal mit ein paar Runden der Golfsimulation Links einüben. Mit der Version 2001 werden diesen zum ersten Mal auch Blätter aufs Grün wehen oder Schmetterlinge um die Schirmmützen flattern.



Wussten Sie, aus wie vielen Polygonen ein einziger Hügel bestehen kann? Dank des neuen Kursdesigners werden Sie mit solchen Problemen zukünftig dankenswerterweise konfrontiert.

Seit über zehn Jahren steht der Name der *Links*-Serie für Computergolf par exellence, doch bislang hat Access Software, 1999 von Microsoft akquiriert, noch nie eines seiner Entwicklungs-Tools preisgegeben. Genau das wird aber im Herbst passieren, denn die *LS*-Version *2001* wird erstmals einen Kursdesigner beinhalten. Dieser ist sehr komplex ausgefallen und erfordert trotz einer Point-and-Klick-Steuerung einige Einarbeitungszeit. Wer diese Zeit nicht investieren will, braucht aber eigentlich nur ein paar Wochen abzuwarten, dann werden etliche Golfkurse auf Wunsch aus dem Internet auf die hauseigene Festplatte prasseln.

Den Wind im Gesicht

Für ihre gute Spielbarkeit und Genauigkeit sind die *Links*-Spiele ebenso berühmt wie für ihre fotorealistische Grafik, bisher waren die Bildschirme aber sehr statisch. Kein Lüftchen regte sich bislang sichtbar, was sich endlich ändern soll. Zwar wehten einem auch bei unserer Vorabversion noch keine Blätter um die Nase, bis zur Verkaufsversion soll sich das aber ändern. Die Entwickler spendierten *Links LS 2001* zudem eine komplett neue Grafikengine, bei der Satellitenbilder für zentimetergenaue, realistische Kursabbildungen sorgen sollen. Neben dem Oldie Arnold Palmer hat man 13 weitere Tour-Profis ins Motion-Capturing-Studio und zu Sprachaufnahmen

Sieben Kurse im Lieferumfang!

In etlichen Spielmodi, darunter natürlich auch ein Turniermodus, scheuchen Sie Ihre Golfer in Kürze über sieben mitgelieferte Traumkurse. Ihre Abschläge führen Sie dabei nach San Diego (Aviara), in die kanadischen Rocky Mountains (Chateau Whistler), auf die Hawaiiinsel Kauai (The Prince Course), nach Clifton (Fred Couples' Westfield Course), in die südwestlichen Canyons Nordamerikas (Red Rock) und nach England auf die altehrwürdige Anlage von St. Andrews. Die Abschlaglängen Ihrer Holzer und Eisen können Sie übrigens jetzt nach eigenem Gusto anpassen. Außerdem ist eine Verbesserung des Onlinespiels geplant: In Internetpartien brauchen Sie nicht mehr auf die Schläge Ihrer Mitspieler zu warten. Dank einer asynchronen Verbindung können alle Kontrahenten gleichzeitig um die Wette putten.

Christian Bigge



Mit drei Schlagvarianten (Mausklick und -schwung) dürfen Sie durchschwingen, während im Hintergrund die „Red Rocks" blitzen.

Links LS 2001 Sport

Voraussichtlich:	PII-333, 32 MB, Win9x oder höher
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	1-16 Sp. Netzwerk/Internet
Hersteller:	Access/Microsoft
Veröffentlichung:	3. Quartal 2000
Vergleichbar mit:	Links LS 2000, Tiger Woods PGA-Tour 2000
Internet:	www.microsoft.com/games/links2001/

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufal
- Wirtschaft

» Die traditionell beste Golfsim wird bis auf den Kursdesigner nichts revolutionär Neues bieten. Kunftig entfallt aber der lastige Kauf teurer Add-Ons! «

Weltraummanöver

Lässt sich ein grandioses Strategieerlebnis wie Homeworld überhaupt noch übertrumpfen? Mit einer Fülle an Detailverbesserungen sollte der Nachfolger Cataclysm selbst die skeptische Fangemeinde überzeugen.

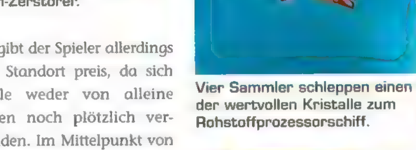
Als Anführer eines Klans versuchen Sie ihr Glück in den Weiten des Universums, bauen Rohstoffe ab, erforschen neue Technologien und vergrößern in den 17 Missionen die Flotte, um die vor 15 Jahren eroberte Heimatwelt zu schutzen. Analog zu *Homeworld* beginnen Sie nur mit einem Mutterschiff und einigen kleinen Begleitschiffen. Einheiten gewinnen an Erfahrung, wodurch der Spieler ein noch größeres Interesse daran hat, dass seine Schützlinge überleben. Zudem lassen sich vorhandene Schiffe durch neue Forschungsergebnisse einem Upgrade unterziehen. Eine zwiespältige Angelegenheit, denn während der Umbauarbeiten sind die Schiffe Angriffen wehrlos ausgeliefert – ohne Upgrade dagegen gehören sie womöglich bald schon zum alten Eisen. Ebenfalls ein interessantes Feature ist die Möglichkeit mancher Schiffstypen, sich zu teilen oder aneinanderzukoppeln, wodurch sich die Fähigkeiten der Einheiten drastisch ändern.

Das Biest im Schiff

Die 3D-Raumkarten sind um ein Vielfaches größer als in *Homeworld*. Wurmlöcher dienen als Abkürzung, damit Ihre Flotte nicht ewig durch die Leere schippert. Da man erst kurz vorher sieht, wenn sich Feinde auf diese Art nähern, eignen sich Wurmlöcher ausgezeichnet für Überraschungsangriffe. Neuerdings können Sie außerdem Wegpunkte setzen, wodurch die ohnehin deutlich vereinfachte Steuerung sogar noch etwas leichter von der Hand geht. Rohstoffe werden ähnlich wie in *Homeworld* abgebaut. Neu sind die besonders wertvollen und explosiven Kristalle, die auf der Übersichtskarte auch außerhalb der Sichtweite des Radars erfasst werden. Sammler schleppen diese Brocken zur Verarbeitung zu den Rohstoffprozessoren. Dadurch gibt der Spieler allerdings seinen Standort preis, da sich Kristalle weder von alleine bewegen noch plötzlich verschwinden. Im Mittelpunkt von *Cataclysm* steht die neue Rasse der Beasts: Eine organische Lebensform, die jegliche Technologien befallen und dann selbst verwenden kann. Jeder Angriff auf ein größeres Beast-Schiff ist ein Risiko, weil der Gegner eventuell sogar gestärkt aus dem Gefecht hervorgeht.

Alexander Geltenpoth

Ein schwerer Kreuzer der Taiidan bringt sich nur langsam und träge in eine passende Angriffsposition auf die beiden unterlegenen Kushan-Zerstörer.



Vier Sammler schleppen einen der wertvollen Kristalle zum Rohstoffprozessorschiff.



Die kleinen Escortschiffe können einen Energieschild zum Schutz aufbauen.



Ein Dreadnaught nimmt das Mutterschiff aufs Korn. Gut sind die vier aufgebauten Zusatzkomponenten zu sehen.

Homeworld Cataclysm

Voraussichtlich: PII 233, 32 MB RAM, Win95/98/NT 4.0
Technik: Software, Direct3D, DirectSound
Spielerzahl: 8 Sp. Netzw./Internet, 1 Sp. pro CD
Hersteller: Barking Dog/Havas
Veröffentlichung: September 2000
Vergleichbar mit: Homeworld
Internet: www.sierra.de

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft



» Cataclysm spielt sich schneller als Homeworld, ermöglicht noch zahlreiche zusätzliche Taktiken und lässt sich gleichzeitig leichter steuern. «

Es war einmal in Amerika

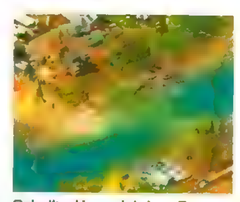
Die USA: Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Sie schlüpfen in die Rolle eines Unternehmers, der vor einem Jahrhundert sein Industrie-Imperium gründet und in den nächsten 80 Jahren die interessantesten wirtschaftlichen Entwicklungen miterlebt.

Über drei Jahre ist es her, dass *Der Industrie Gigant* echte Manager von kleinen Kramerseelen trennte. Die Zeit hat JoWood gut genutzt, denn der Nachfolger bietet nicht nur inhaltlich deutlich mehr Tiefgang, sondern begeistert auch optisch. Zwar ist die Grafikengine noch nicht ganz fertig gestellt, laut JoWood ist hier noch mit kleineren Verbesserungen zu rechnen, aber durch Alpha- und Texture-Blending entsteht speziell bei Bäumen bereits jetzt ein unglaublich lebendiger und realistischer Eindruck. Auflösungen von 1.024x768 bis hin zu 1.280x1.024 ermöglichen enormen Detailreichtum und garantieren gleichzeitig ausgezeichnete Übersichtlichkeit. Bleibt nur zu hoffen, dass die Animationen in ähnlich hoher Qualität ausfallen. Hinter der hübschen Fassade verbirgt sich wie beim Vorganger eine knallharte Wirtschaftssimulation.

Der Weg zum Konzern

Grundsatzlich befasst sich *Der Industrie Gigant 2* natürlich mit Rohstoffeinkauf, Verarbeitung, Transport und Verkauf. Bei Ihren wirtschaftlichen Überlegungen müssen Sie demnächst aber auch Klimazonen und Jahreszeiten berücksichtigen, denn in Kanada wächst nun mal kein Weizen und bis Mitte Herbst müssen die Lager voll sein, sonst versauen Lieferprobleme das ansonsten einträgliche Weihnachtsgeschäft. Um Anfänger nicht mit einem Konkurs nach dem anderen zu frustrieren, können Sie sich vorerst auf einen Teil des Produktionsablaufs beschränken und schon durch Herstellung und Verkauf eines Zwischenerzeugnisses Gewinne einstreichen. So richtig rollt der Rubel allerdings erst, wenn Sie von der Urproduktion bis zum Vertrieb alles selbst in die Hand nehmen und Ihr Unternehmen ständig dem letzten technologischen Fortschritt anpassen. Denn – obwohl es die Arbeitnehmer nicht gern hören – Rationalisierung erhöht eben den Profit.

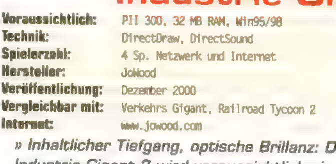
Alexander Geltenpoth



Geballte Urproduktion: Bergbau, Farm, Sägewerk und Fischzucht in nachster Nahe.



Industrie Gigant 2



Voraussichtlich:	PII 300, 32 MB RAM, Win95/98
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk und Internet
Hersteller:	JoWood
Veröffentlichung:	Dezember 2000
Vergleichbar mit:	Verkehrs Gigant, Railroad Tycoon 2
Internet:	www.jowood.com

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Inhaltlicher Tiefgang, optische Brillanz: Der Industrie Gigant 2 wird voraussichtlich ein Fest für alle Wirtschaftsbegeisterten. «

Spatestens in den Vierzigern ist dieses Vehikel reif fur den Schrottplatz – wenn es so lange durchhalt.

Hallo Pizza!

Back to the roots: Im Oktober zaubert Software 2000 den dritten Teil seiner erfolgreichen Wirtschaftssimulation rund um die beliebten Teigfladen aus dem Ofen. Neben einer erwachseneren Optik sollen viele kleine Neuerungen Appetit auf mehr machen.

Nach wie vor ... seine eigenen Pizzen zu kreieren – der Fantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

In den einzelnen Filialen, die nun übrigens in sämtlichen Häusern der Stadt errichtet werden können, kann der Betrieb bis ins kleinste Detail beobachtet werden.

Denn der dritte Teil der Mafiatorten-Simulation ist eigentlich mehr ein direkter Nachfolger von *Pizza Syndicate* als von dem sechs Jahre alten *Pizza Connection*, doch mit diesem Namenswechsel zurück zum Originaltitel der Serie will Software 2000 bewusst machen, dass es sich bei *Pizza Connection 2* um mehr als nur ein einfaches Jahres-Update mit wenigen Neuerungen handelt.

Aber keine Panik, am eigentlichen Spielprinzip hat sich natürlich nichts geändert: Nach wie vor gilt es, mit ein paar tausend Mark eine kleine Pizzeria zu eröffnen, diese Gewinn bringend zu betreiben und schließlich ein Pizza-Imperium um den ganzen Globus aufzubauen. Ob Sie sich dabei mehr auf den wirtschaftlichen Aspekt konzentrieren oder gar eine kriminelle Karriere einschlagen, bleibt Ihnen überlassen. Interessante Neuerung: Der von vielen Fans gewünschte Pizza-Bringdienst wurde endlich ins Spiel integriert, ein Mehrspielermodus fehlt aber nach wie vor.

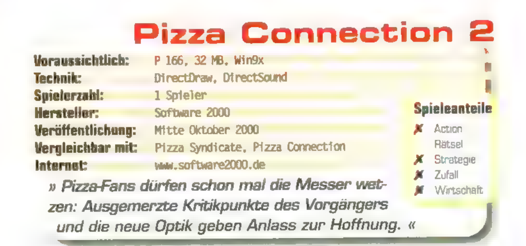
Schluss mit lustig!

Die von Fachpresse und Spielern gleichermaßen kritisierte kunterbunte, comiclastige und umständlich zu bedienende Menüstruktur ist erfreulicherweise einem erwachseneren und übersichtlicheren Look gewichen. Das Gute daran: Sämtliche Menüpunkte lassen sich jetzt mit zwei Mausklicks erreichen und die Online-Hilfe ist stets aufrufbar. Auch die Echtzeit-Iso-Grafik wurde gründlich überarbeitet, die Animationen der Bürger auf den Straßen und Kunden in den Restaurants ist sehr viel flüssiger und realistischer und sogar eine U-Bahn fährt nun durch die insgesamt zehn Städte.

Die uns vorliegende Alpha-Version lief schon überraschend flüssig und die neue Optik, gepaart mit der verbesserten Benutzerfreundlichkeit, dürfte auch bei den Fans der Serie gut ankommen, die trotz einiger frischer Features jedoch bitte kein komplett neues, sondern ein gründlich überarbeitetes und verbessertes Spiel erwarten sollten. **Christian Sauerteig**



Prima: Nicht nur die Iso-Grafik wurde gründlich aufgepeppelt, auch die Menus sind jetzt sehr viel übersichtlicher.



Pizza Connection 2

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB, Win9x
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	1 Spieler
Hersteller:	Software 2000
Veröffentlichung:	Mitte Oktober 2000
Vergleichbar mit:	Pizza Syndicate, Pizza Connection
Internet:	www.software2000.de

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Pizza-Fans dürfen schon mal die Messer wetzen: Ausgemerzte Kritikpunkte des Vorgängers und die neue Optik geben Anlass zur Hoffnung. «



Spiel mit dem Feuer

Feuer speiende Drachen, untote Magier und hinterhältige Dunkelelfen gehören zu dem lichtscheuen Gesindel, das Ihrer Heldengruppe das Leben zur Hölle macht. Nur die Stärksten haben eine Chance gegen diese Finsterlinge ...

Für *Baldur's Gate 2* kommt erstmals eine Mischung der 2nd und 3rd Edition des AD&D-Regelwerks zum Einsatz. Bioware vertieft damit die Charakterentwicklung und gibt Ihnen zusätzliche Möglichkeiten an die Hand (siehe auch PC Action 5/2000, S. 60). Beispielsweise stehen neben der aus *Baldur's Gate* bekannten Fülle an Charakterklassen und Rassen auch noch Barbar, Mönch, Hexer und Halbork zur Auswahl. Abgesehen davon können Sie die bestehenden Klassen weiter spezialisieren. Sobald Ihr Dieb das dafür notige Charakterkit findet, dürfen Sie ihn zu einem Meuchelmörder oder Glucksritter weiterentwickeln. Sämtliche Kriegerklassen haben zudem die Möglichkeit, sich auf bestimmte Lieblingswaffen und Kampfstile zu konzentrieren, dazu gehoren auch Techniken mit zwei Einhandwaffen. Wenn Sie vom AD&D-Regelwerk wenig oder keine Ahnung haben,

Bei dem netten Herrn hier handelt es sich um einen der Endgegner, der sich durch ein grausames Hobby auszeichnet: Er zieht seinen Opfern die Haut vom Gesicht und tragt sie als Maske.

Höchst ärgerlich reagiert dieser Lich auf die Eindringlinge mit einem Meteoritenschwarm, den nur ein Charakter überlebt.

Hummer gefällig? Einige schwächere Monster bewachen den Eingang in dieses imposante Gebäude.

nur keine Angst: *Baldur's Gate 2* ist trotzdem einsteigerfreundlich und erklärt vorab, welche Auswirkungen jede Aktion hat. Bereits nach dem umfangreichen, aber leicht verständlichen Tutorial sollten selbst jene, die den Vorgänger nicht gespielt haben, den nötigen Durchblick haben. An Neulinge dachte Bioware sogar bei der Gestaltung der Geschichte. Der Hauptcharakter leidet zu Beginn nämlich unter Amnesie und lässt sich auf Wunsch die wichtigsten Eckpunkte der Story des Vorgängers von seinen alten Freunden erzählen.

Komfortabel

Gerade epische Rollenspiele – *Baldur's Gate 2* umfasst voraussichtlich vier CDs und beinhaltet annähernd so viel Text wie *Planescape: Torment* – müssen den Spieler durch allerlei Bequemlichkeiten unterstützen, damit er den komplexen Handlungsstrang im Auge behalten und parallel die zahllosen Nebenquests lösen kann. Das verbesserte Journal wird diesen Anforderungen gerecht: Bewältigte und ungelöste Aufträge sind gut gekennzeichnet und lassen sich sortieren. Alle dem Spielcharakter bekannten, zugehörigen Informationen sind sauber niedergeschrieben. Im Zusammenspiel mit der überarbeiteten Automap, auf der zahlreiche auto-



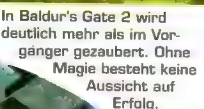
Unter dem Namen „Roter Tod" ist dieser Drache bekannt. Ein wohlverdienter Titel, wie die Party sehr schnell feststellt.



Die Vergrößerung der Übersichtskarte zeigt die nähere Umgebung schon sehr deutlich an.



Zauberer und Druiden können Kreaturen beschwören und für sich kämpfen lassen.



In Baldur's Gate 2 wird deutlich mehr als im Vorgänger gezaubert. Ohne Magie besteht keine Aussicht auf Erfolg.



Die Festung der Gedankenschinder: Hoffentlich sind Ihre Helden gegen Psi-Angriffe resistent.

matische und wahlweise eigene Einträge die Orientierung erleichtern, können Sie in *Baldur's Gate 2* gezielter agieren, vermeiden so eher frustrierende und langatmige Strecken und haben deswegen mehr Spaß. Diesem Zweck dient auch die neue Übersichtskarte, die einen beachtlichen Teil der Vergessenen Reiche umfasst. Der jeweilige Standort der Party ist zusätzlich in einer Vergrößerung zu sehen, die auch die nähere Umgebung zeigt. Sie werden sich also garantiert nicht verlaufen.

Das Auge spielt mit

Bioware verwendet eine verbesserte Version der *Baldur's Gate*-Grafikengine. Speziell die Beleuchtung und Darstellung von Lichteffekten ist deutlich realistischer, so dass allein die Optik schon eine hervorragende Atmosphäre generiert. Natürlich bleibt alles zweidimensional, aber sämtliche Objekte, besonders riesige Statuen und prachtvolle Gebäude, vermitteln einen höchst plastischen Eindruck. Echtes 3D setzte Bioware nur für die Charaktere ein, deren Bewegungen somit natürlicher als im Vorgänger wirken. 3D-Grafikkarten sind zwar nicht zwingend nötig, verschönern jedoch das Gesamtbild, denn beispielsweise die Effekte von Zaubersprüchen nutzen den Vorteil der 3D-Beschleuniger. Zum Glück ist endlich auch eine höhere Auflösung möglich: Im Menü können Sie jederzeit auf 800x600 umstellen, aber eine kleine Änderung einer .ini-Datei lässt das Spiel in 1.024x768 Pixeln erstrahlen. Die drei Menüabschnitte links, rechts und unten können Sie unabhängig voneinander ausblenden. Theoretisch ist das Menü nur noch unnötiger Ballast, wenn Sie stattdessen die Funktionen einfach per Hotkey anwählen. Die Tasten lassen sich dazu nach eigenen Wünschen belegen. Steuerung und Grafik können also voll überzeugen, wenn jetzt noch die Story und die Quests die nötige Substanz liefern – und davon darf man ausgehen –, erleben wir einen ganz heißen Rollenspiel-Herbst.

Alexander Geltenpoth

Der Vergleich

	Baldur's Gate	Baldur's Gate 2
Rollenspielsystem	AD&D 2nd Ed.	AD&D 2nd/3rd Ed.
Charakterklassen	8	11
Rassen	6	7
Spezialisierungen	8	Über 30
Max. Erfahrungspunkte	89.000	2.590.000
Max. Stufe	8-9	14-23
Zaubersprüche	Knapp 100	Ca. 300
Max. Zauberzirkel	5	9
Übergroße Monster	Nein	Ja
Auflösung	640x480	800x600
Anzahl CDs	5	4
Benötigte Spielzeit	100-200 Stunden	Ca. 150 Stunden
DVD-Version	Ja	Vermutlich ja

Baldur's Gate 2

Voraussichtlich: P 200, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl: 1-6 Netzwerk oder Internet
Hersteller: Bioware/Virgin
Veröffentlichung: September
Vergleichbar mit: Baldur's Gate, Planescape: Torment
Internet: www.bg2.de

Spieleanteile
- Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

» Am besten nehmen Sie sich für Ende September zwei Wochen Urlaub, um Baldur's Gate 2 mit der nötigen Muße genießen zu können. «

Die alten Werte

Momentan könnte man fast den Eindruck gewinnen, traditionelle Rollenspiele seien ebenso im Aussterben begriffen wie die Adventures. Mit Wizards & Warriors gibt es voraussichtlich im Herbst einen interessanten Wiederbelebungsversuch.



Nacheinander schlagen die Helden auf die Skelette ein, bis sie ein Feuerzauber niederstreckt.

Die Geschichte um das Reich Gael Serran, das von einem bösen Pharao bedroht ist und nur mithilfe des sagenumwobenen Schwerts Mavin gerettet werden kann, wird auf sehr traditionelle, ja auf den ersten Blick fast anachronistisch anmutende Weise erzählt. Zwar kommen Landschaft und Charaktere im dreidimensionalen Gewand daher und Sie erleben das Geschehen größtenteils aus der Ich-Perspektive. Trotzdem wirkt *Wizards & Warriors* mit seinem klobigen Interface, das locker die Hälfte des Bildschirms einnimmt, und dem relativ kleinen Aktionsfenster fast wie ein PC-Rollenspiel aus längst vergangenen Zeiten. Doch das muss nicht unbedingt ein Nachteil sein.

Partyspaß

Zehn verschiedene Rassen, so genannte Clans von menschenartigen über katzengleiche bis hin zu elefantenähnlichen Wesen, vier Charakterklassen (Krieger, Magier, Priester und Dieb), mehr als 30 Fertigkeiten, eine Unzahl von Zaubersprüchen und Gegenständen sowie die Möglichkeit, bis zu fünf völlig unterschiedlich geartete Recken in seine Party aufzunehmen, bieten dem Spieler nahezu unbegrenzte Möglichkeiten zum Experimentieren. Ihre Reisen führen Sie dabei durch Wälder, Sümpfe, mächtige Burganlagen und düstere Dungeons, die grafisch zwar nicht unbedingt auf der Höhe der Zeit sind, aber dennoch die notwendige Fantasy-Atmosphäre schaffen können.

Dick aufgetragen

Zunächst mag einen das Interface mit seiner Wucht fast „erschlagen", aber schon nach wenigen Stunden dürften Sie erkannt haben, dass die meisten Funktionen durchaus zweckmäßig und überschaubar angeordnet sind. Steuern können Sie Ihre Helden wahlweise per rechter und linker Maustaste oder über Tastatur. Sie können Ihren Recken vorab bevorzugte Waffen oder Zauber zuordnen, die dann im Ernstfall zum Einsatz kommen. Kämpfe finden quasi rundenweise statt – ein Kontrahent automatisch nach dem anderen. Je nach Naturell darf der Spieler dabei das Tempo selbst vorgeben und entweder in Echtzeit drauflosschlagen oder eine gemächlichere Gangart einlegen.

Herbert Aichinger



Sehr traditionell: das Inventar, in dem Sie die Utensilien Ihrer Helden verwalten.

Wizards & Warriors

Voraussichtlich:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x
Technik:	Software, Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	1
Hersteller:	Heuristic/Activision
Veröffentlichung:	Herbst 2000
Vergleichbar mit:	Might-&-Magic-Reihe
Internet:	www.activision.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Die zahlreichen Qualitäten von Wizards & Warriors sind unter der etwas altväterlichen Oberfläche verborgen und wollen erst entdeckt werden. «

Weites Land

Vielfältig soll sie sein, die Welt von Dungeon Siege, in der in etwa einem Jahr Helden für das Gute streiten. Abenteuer gibt's vorerst jedoch nur für die Programmierer zu bestehen, die dem RPG-Genre mit ihrem Werk neue Impulse geben wollen ...

Dungeon Siege versetzt Sie in ein faszinierendes, weitläufiges Fantasy-Reich, in dem Sie – wer hätte es für möglich gehalten?! – einer mysteriösen bösen Macht Einhalt gebieten müssen. So banal die Kurzfassung des Plots klingt, so faszinierend ist das Konzept, das dieses grobe Gerüst mit „Fleisch" füllt. Sie erleben die verschwenderisch ausgestalteten Schauplatze als dreidimensionale Welt, in der Sie sich völlig frei zwischen den höchsten Gebirgsmassiven und den tiefsten Dungeons bewegen können. Und das soll noch dazu völlig flüssig, ohne die geringsten Nachladezeiten vonstatten gehen. Dafür sorgt die eigens entwickelte Grafikengine, die zu jeder Zeit einen winzig kleinen Anteil der CPU-Power zum kontinuierlichen Nachladen der Spielewelt-Daten reserviert.



Monumentale Landschaften lassen in Dungeon Siege echtes Fantasy-Feeling aufkommen.

Der leistungsfahige Siege-Editor lässt den Spieler praktisch jedes Detail verändern.

Plastisches Heldenprofil

Nicht nur die Landschaft, auch die Helden, die sich in ihr den waghalsigsten Aufgaben stellen, erstrahlen in dreidimensionaler Pracht und sind aufwendig animiert. Alleine brauchen Sie sich mit Ihrem plastischen Recken zudem nicht in gefährliche Schluchten, Täler und Wälder begeben; bis zu zehn Mitstreiter können Sie für Ihre Party anheuern, die Ihnen mit Waffen und Zauberkraften treu zur Seite stehen. Das komfortable Benutzer-Interface, das viele Elemente aus traditionellen Echtzeitstrategiespielen übernommen hat, ermöglicht dabei die perfekte Kontrolle uber Ihre Heldenschar: Sie wahlen die Recken durch Aufziehen des altbekannten „Gummibands" mit der Maus aus und können ihnen sogar Formationen und Wegpunkte zuweisen.

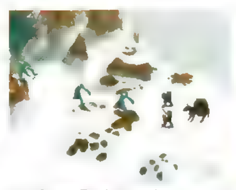
Heimisch in einer fremden Welt

Dungeon Siege soll so benutzerfreundlich wie moglich sein, dem Neuling einen leichten

Einstieg ermöglichen und auch dem erfahrenen Spieler nicht mit einer unnötig komplexen Steuerung die Tour vermiesen. Puzzles, an denen Sie sich die Zähne ausbeißen, werden Sie ebenfalls vergeblich suchen: Der Schwerpunkt des Spiels liegt auf dem, was am meisten Spaß macht: Monster schlachten, Dungeons erkunden und den eigenen Charakter weiterentwickeln. Sie brauchen sich nicht einmal mit einem der Grundübel traditioneller Rollenspiele herumschlagen. Stellen Sie sich vor, Sie gehen zum Schmied, kaufen sich ein sündteures Schwert und stellen dann fest, dass Sie sich minderwertigen Dreck haben andrehen lassen. Ihr Geld ist futsch und Ihnen bleibt nichts weiter übrig, als sich grün zu ärgern – jeder Rollenspieler kennt diese Situationen! In *Dungeon Siege* kommt es nicht so weit. Hier können Sie Ihre Gegenstände vor dem endgültigen Kauf erst genau prüfen; als gekauft gilt erst der Gegenstand, mit dem Sie den Laden tatsächlich verlassen.

In eigene Rollen schlüpfen

Ihrer eigenen Kreativität will *Dungeon Siege* keine Grenzen setzen. Ein leistungsstarker Editor soll es Ihnen erlauben, nahezu jeden Aspekt des Spiels zu verändern und Ihren eigenen Wünschen anzupassen. Sie



Die Siege-Engine zaubert so manchen stimmungsvollen Effekt auf den Bildschirm.

können damit eigene Charaktere erschaffen, neue Welten mit neuen Dungeons errichten oder auch neue Zaubersprüche zusammenbasteln. Die Daten Ihrer Eigenkreationen werden in Dateien gespeichert, die Sie übers Internet für die anderen *Dungeon Siege*-Spieler in aller Welt zum Download anbieten dürfen.

Auch Freunde von Mehrspieler-Sessions werden auf ihre Kosten kommen. Bis zu zehn Spieler können sich übers lokale Netzwerk oder in der Microsoft Gaming Zone im Internet zu gemeinsamen Heldentaten zusammenfinden. Kurze Abenteuer, in denen es lediglich darum geht, beispielsweise eine Burg zu erobern, sind hier ebenso möglich wie ausgedehnte, episch angelegte Kampagnen. Glaubt man den letzten Äußerungen von Gas-Powered-Games-Chef Chris Taylor, wird *Dungeon Siege* wohl kaum vor dem Herbst 2001 komplett fertig gestellt sein.

Herbert Aichinger



Mit ein paar effektvollen Zauberkunststückchen wird man sogar der aufdringlichen Spinnenbrut Herr.



Mithilfe eines Feuerzaubers hält der Magier den Recken der Party eine Horde von Skelettkriegern vom Leib.

Dungeon Siege

Voraussichtlich:	Pentium, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	10 Spieler Netzwerk, Internet
Hersteller:	Gas Powered Games/Microsoft
Veröffentlichung:	2001
Vergleichbar mit:	Baldur's Gate
Internet:	www.dungeonsiege.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Nicht nur mit seinem Mix aus Fantasy-RPG und Echtzeitstrategie betritt Dungeon Siege neues Terrain und dürfte für Überraschungen sorgen. «

Knuddelhelden

Fakten
- Über 80 NPCs
- Mehr als 50 verschiedene Gegner
- Komplett in 3D
- Beeindruckende Zwischensequenzen
- Wettereffekte, Tag- und Nachtwechsel
- 360° frei drehbare Kamera
- 30 Hintergrundmusiken

Was gibt es Schöneres, als in eine Welt zu versinken, wo sich noch Drachen und Feen Gute Nacht sagen? Wenn sich aber genau diese Welt plötzlich vor bösen Gesellen fürchten muss, ist es Zeit für SIE, einzugreifen.

Malvin ist wirklich ein armer Teufel. Nicht nur, dass Monsterscharen fast sein Dorf zerstört haben, seine Mitmenschen haben ihm auch noch die Schuld dafür gegeben Und das alles nur, weil seine Eltern damals gegen ein Gebot verstoßen haben, das besagt, dass Steamer (Magier) und Dreamer (Handwerker) keine gemeinsamen Kinder zeugen dürfen. Die Bewohner halten die Zerstörung für die Folge des Frevels und verbannen Malvin aus dem Dorf. Traurig zieht er daraufhin von dannen, um den lauernden Gefahren zu trotzen. Wie Sie sich denken können, übernehmen Sie den Part von Malvin.

Gemeinsame Sache

Die linear verlaufende Hintergrundgeschichte führt Sie durch die bezaubernde und detailreiche Welt von Gothos,

Käferreiten im Dorfe der Feen – ohne den Schrumpftrank allerdings nicht möglich.

Faszinierende Zwischensequenzen lassen Sie aus dem Staunen gar nicht mehr herauskommen. Hier macht Talis Bekanntschaft mit einem Drachen.



Technomage verzichtet auf lange Textpassagen und nutzt die Spielzeit lieber für actionreiche Handlungen.

die Sie zunächst als Einzelkämpfer beschreiten. Völlig überraschend finden Sie dann eine nette Partnerin. Talis, ebenfalls ein „verbotener" Mischling, schließt sich Ihnen an und verdreht Ihrem anfänglich schüchternen Charakter schnell den Kopf. Diese Eigenschaften sind einer Heldenkarriere allerdings nicht besonders förderlich und so mausert sich Malvin nach und nach zu einem selbstbewussten, hart gesottenen Helden. Gemeinsam durchforsten Sie insgesamt acht Welten, bei denen jeweils ein Endgegner den Zutritt zu einer neuen Umgebung versperrt. Natürlich erreichen Sie diesen nicht durch dumpfes Hin- und Herlaufen in der Gegend. Verschieden große und kleine Quests (Aufgaben) müssen zunächst gelöst werden. Zusätzliche Zwischenspiele, wie beispielsweise das Glücksspiel bei der Slotmaschine einer Fee, bereichern zudem das Spielgeschehen. Bleibt nur die Frage: Kriegt Malvin Talis?

Tanja Bunke



Wo bitte ist das Ungezieferspray? Weit über 50 verschiedene Gegner erschweren Malvin das Helden-Dasein.

Technomage

Voraussichtlich:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct 3D, Direct Sound
Spielerzahl:	1 pro CD
Hersteller:	Sunflowers
Veröffentlichung:	November 2000
Vergleichbar mit:	Final Fatasy 8, Silver
Internet:	www.sunflowers.de

Spieleanteile

- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Dickes Lob: So viel Liebe zu einem Spiel, bezogen auf Detail und Grafik, haben Programmierer schon lange nicht mehr gezeigt. «

ubkopie.





DM 34,95*

The Dome Games Vol. I
Spiele-Compilation mit :
Anstoss 2 Gold, Civilization II,
MechCommander, Monopoly
und N.I.C.E. 2



DM 39,95*

N.I.C.E. 2 KingSize
N.I.C.E. 2 plus Add-On Tune-Up



DM 49,95*

Indiana Jones
Action pur – Adventure pur –
Indy pur



Wertungs-system

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen.

Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold“. Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Action

Titel	Hersteller
Dark Projekt 2 - The Metal Age	Looking Glass
Drakan: Orden der Flamme	Psygnosis
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Ritual Entertainment
Starlancer	Digital Anvil
Unreal Tournament	Epic Games
Wheel of Time	Legend

Adventure

Titel	Hersteller
Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Outcast	Infogrames
Deus Ex	Eidos
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

Simulation

Titel	Hersteller
Die Sims	Maxis
European Air War	Microprose
Falcon 4.0	Microprose
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
Gun Ship!	Microprose
USAF	Jane's

Sport

Titel	Hersteller
FIFA 2000	Electronic Arts
Euro 2000	Electronic Arts
Links LS 2000	Access Software
NBA Live 2000	Electronic Arts
NHL 2000	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

Strategie

Titel	Hersteller
Age of Empires 2	Microsoft
Alpha Centauri	Electronic Arts
Earth 2150	Topware
Homeworld	Havas Interactive
Jagged Alliance 2	Topware
Starcraft	Blizzard Entertainment

Rennspiel

Titel	Hersteller
Driver	GT Interactive
F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Motocross Madness	Microsoft
Need For Speed: Porsche	Electronic Arts
Superbike 2000	Electronic Arts
GrandPrix 3	Microprose

Rollenspiel

Titel	Hersteller
Diablo 2	Blizzard
Everquest	Sony
Planescape: Torment	Interplay
System Shock 2	Looking Glass
Ultima 9	Origin
Vampire: Die Maskerade	Activision

WiSim

Titel	Hersteller
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 3	Ascaron
Die Siedler 3	Blue Byte
Kicker Fußball Manager	Heart Line
Rollercoaster Tycoon	Microprose
Sim City 3000	Maxis

Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

Wert	Bedeutung	Wert	Bedeutung
91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.	31-40%	**Schwach:** Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern" sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.	11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.	0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt für den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Christian Bigge WiSims Sportspiele	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Tanja Bunke Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele
Cultures	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■■
Grand Prix 3	■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■
Heavy Metal F.A.K.K. 2	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■	■■■
Hot Wheels Stunt Driver	■	■	■■	■	■	■■	■	■
Infestation	■■■	■■	■■	■■	■■	■■■	■■	■■
Karoo	■	■	■■	■	■	■■	■	■■
Kleopatra	■■	■■	■	■■■	■■■	■■	■■	■■■
Virtual Sailor	■	■	■	■	■	■	■	■
Warlords Battlecry	■■	■■	■■■	■■■	■■■■	■■	■■■	■
X-Tension	■■	■■	■■	■■	■■	■■■	■■	■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ =

Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen.
b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Die Mindestanforderungen laut Hersteller. Außerdem erfahren Sie gegebenfalls, ob das Spiel auch unter Windows 2000 läuft.

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Verbands Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.8 GB/450-680 MB
Internet:	www.mustersoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» *Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant.* «

Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	Beta 0.95
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Gut
Grafik:	96%
Sound:	89%
Mehrspieler:	93%
Einzelspieler:	93 %

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.

Feuer & Flamme

Fakten

- Verbesserte Quake-3-Engine
- Drei Episoden
- 27 Levels
- Zweihand-Waffen-system
- Rund 40 Gegner-typen
- 20 Waffen
- Musik bekannter Metal-Bands



Für das Kettensägenschwert benötigt Julie beide Hände. Die Waffe ist aber im Nahkampf entsprechend wirkungsvoll. Der Blutverlust des Monsters ist unverkennbar ...

Wenn Weihnachten Tomb Raider 5 erscheint, sollte Heldin Lara mehr Neues bieten als zwei animierte Ohrläppchen, um ein wenig gerüstet zu sein. Denn die Konkurrentinnen werden immer stärker und vor allem ansehnlicher.

Wer immer noch glaubt, böse Schwiegermütter seien eine Geißel, hat noch nie eine gewisse Julie erlebt, wenn sie stinksauer ist. Die junge Dame lebt auf dem Planeten Eden und erfreut sich dank des dortigen Quells ewiger Jugend ständiger Faltenlosig- und Glückseligkeit. Bis eines Tages ein borgähnliches Gemeinschaftswesen namens Gith auf die einfältige Idee kommt, die paradiesische Welt unterjochen zu wollen. Dabei hat Julie doch erst kürzlich im F.A.K.K.²-Kinofilm gezeigt, wie sie mit Bösewichtern umspringt, die partout Ärger mit der Wuchtbrumme wollen; außerst unsanft nämlich – im In-Fight mit ihr hilft mit Sicherheit keine Nahkampfsocke. Vielleicht hätte Gith auch jemanden fragen sollen, der sich damit auskennt: So blieb ihm verborgen, dass Julie mit ihren zarten Händen zwei Waffen gleichzeitig verwenden kann. Diese Unkenntnis erweist sich als besonders schmerzhaft: Ein Maschinen-



Vorbildliches Training: Eine Hologramm-Julie (links) zeigt, wie sich eine Amazone zu bewegen hat, und wir machen's nach.

WELCHE IST DIE RICHTIGE?



Rynn

Rynn denkt ähnlich wie Julie lieber mit ihren Waffen als mit dem Kopf, wobei sie aber weniger „rätselhaft" als Lara ist. Vielleicht kommt nicht jeder mit ihr klar, weil sie so ein freches Mundwerk hat. Ihre Abenteuer in der Fantasywelt Drakan sind aber spannend und umfangreich. Außerdem kann sie auf einem Drachen reiten, was für Abwechslung sorgt. Kurz: Wer auch sehr große Haustiere mag, liegt hier keinesfalls falsch.

Spielspaß **90%**



Julie

Julie ist die schönste Versuchung, der Sie zurzeit auf den entzückenden Rücken gucken dürfen. Sie ist wie ein Vulkan: Wer sich auf Julie einlässt, erlebt ein explosives, aber leider zu kurzes Abenteuer. Statt sich den hübschen Kopf zu zerbrechen (was ja schade wäre), zerlegt sie lieber ihre Gegner. Wen wundert's? Keine andere Action-Dame hat derart verrückte Gegner, da muss frau einfach zuschlagen.

Spielspaß **89%**



Lara

Sie stehen eher auf intellektuelle Frauen? Dann könnte Lara in *Tomb Raider 4* nach wie vor interessant sein, weil für ein Action-Adventure verhältnismäßig viel Kopfarbeit gefragt ist. Okay, Frau Croft sieht bei weitem nicht so gut aus wie Rynn oder gar Julie. Dafür ist sie genügsam und nicht so materiell eingestellt. Anders ausgedrückt: Um ihr Herz zu gewinnen, brauchen Sie nicht den dicksten Rechner zu Hause haben.

Spielspaß: (abgewertet) **79%**



Julie in ihrem knappsten Outfit: Dieser Leder-Dress muss doch eigentlich ziemlich zwicken und zwacken, oder?

pistolen-Duo fabriziert selbst aus dem außerirdischsten Außerirdischen schnell ein blutiges Sieb. Auch die Kombination aus Schild und Schwert macht hin und wieder Sinn, wenn Julie Schläge oder Schüsse klug blocken und zwischendurch dazwischenhauen soll.

Eine heile Welt?

Ein bisschen erinnert die Hintergrundgeschichte, die die offizielle Fortsetzung zum Kinofilm darstellt, mit ihrem Spannungsbogen an die bewährte Stephen-King-Masche. Das Motto könnte lauten: „Anfangs herrscht Friede, Freude Eierkuchen; doch bald klopft ein unrasierter Mann mit der Axt an die Tür." Julie flaniert zunächst durchs prächtige Eden und darf die frohgemuten Menschen beobachten. Sie begegnet ihrer schwangeren Schwester Carrie und an einer Ecke buddelt ein befreundeter Gärtner in einem Blumenbeet. Besonders die herumhoppelnden, känguruartigen Wuscheltiere, zwitschernden Vögel und die dezente Heile-Welt-Musik sorgen für Halleluja-Atmosphäre. Sollten Sie vorerst genug von den heiteren Schwingungen haben, können Sie zwischendurch in einer Trainingshalle sporteln: Eine Lehrerin erklärt das Inventar und das außergewöhnliche Kampfsystem und scheucht Sie durch einen Hindernisparcours. Netterweise gibt es eine Hologramm-Vorturnerin, so dass selbst Anfänger schnell lernen, wie eine Amazone am besten springt, klettert, an Stangen entlanghangelt, in niedrige Öffnungen krabbelt und auf schmalen Simsen balanciert.

Versteckte Extras

Anschließend sind wieder ein paar Minuten beschauliche Spaziergänge angesagt, doch selbst die sind nicht dröge. Die comicartige Grafik sorgt für beständiges Staunen, weil bislang kein anderes Computer-






Mit der rechten Maustaste setzen Sie die Waffe der rechten Hand (hier: Schwert), mit der linken Taste die der linken ein (MP). Bei der obigen Bewegungsstudie zeigt Julie einen Spezialangriff samt Korperdrehung, wobei sie Klinge und Knarre im Wechsel benutzt.

spiel eine derart perfekte Optik bietet. Es stehen zahlreiche Gespräche in Form von Zwischensequenzen auf dem Plan und Sie können in versteckten Winkeln bereits das eine oder andere Extra abgreifen. Ampullen mit Jungbrunnen-Wasser zum Beispiel lassen Julie schneller rennen, weiter springen, machen sie weniger verwundbar und ermöglichen zusätzliche Angriffsbewegungen. Das ist bereits bei den ersten Zwischenfällen nützlich, wenn Riesenlibellen über die Bürger herfallen und Hackepetra ihre Klinge zücken muss. Muss? Zum Glück, werden Actionfans sagen! Zu viel „Grün ist die Heide, es leuchten die Berge" übersteht ja höchstens ein Musikantenstadl-Fan ohne Gesundheitsschäden. Nun, auch Ballerfreaks werden ihre Schwierigkeiten haben, zumindest Julie dauerhaft am Leben zu halten. Denn das Waffenarsenal des Superweibs müssen Sie sich erst im Lauf des Abenteuers erhamstern. Je nachdem, wie genau der Spieler die Welt erforscht, wartet eine 12- bis 20-stündige Reise in ein zauberhaftes Märchenland. Schade, ziemlich kurz!

Tierquälerei

Neben diversen Schwertern und Äxten gibt es unter anderem Schleudern, Pistolen, Maschinengewehre und den gerne angewandten Raketenwerfer. Obwohl Julie gewisse Konflikte vorwiegend mit knallenden oder hackenden Argumentverstärkern bewältigt, kann es nicht schaden, manchmal das Gehirn einzuschalten. Das gilt weniger für die Schalterrätsel als für taktische Überlegungen. Wer will, darf zum Beispiel die bereits erwähnten Känguru-Wichtel später auf gemeinste, aber wirkungsvolle Art missbrauchen. Sie lassen sich prima mit der Schleuder bedudelt schießen und an Fleisch fressende Pflanzen verfuttern, so dass unsere Amazone gefahrlos daran vorbeilaufen kann. Die elegantere Lösung wäre, gleich auf den Apportier-Instinkt der possierlichen Hupfdohlen zu setzen: Schleudern Sie einen Stein in Richtung Mampfgrünzeug! Die Kängurus rennen dem Klumpen hinterher, gucken kurz verdutzt ... und werden verdaut. Manch Fleisch fressende Pflanze lässt sich auch als Trampolin verwenden, um in höhere Ebenen zu gelangen. Sie müssen allerdings herausfinden, wie Sie Julie vorher ungenießbar machen, damit sie ausgespuckt und nicht ruckzuck verspeist wird.



Ihr wollt mich ärgern, ihr Würstchen? Dann guckt euch mal mein Monster-Schwert an!



Julie: „Hey? Brauchst du die Wumme noch?". Der kauzige Gruff: „Ja. Aber ich leih' sie dir ..."



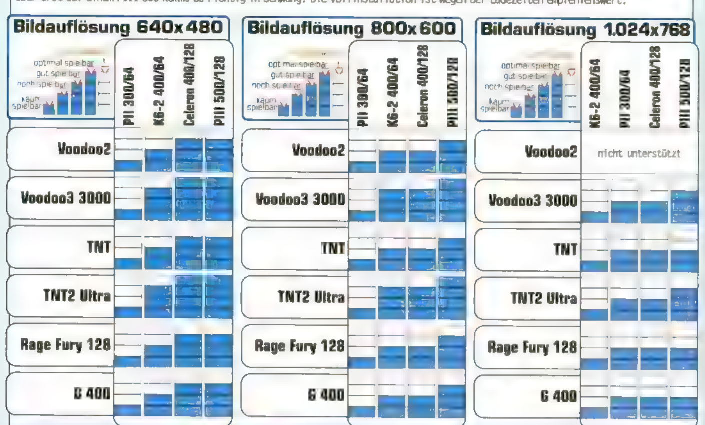
Das Menüsystem ist logisch aufgebaut. Die Punkte im Einzelnen: 1 – Lebensenergie (rot) und Jungbrunnen-Wasser (blau); 2 – Momentan gewählte Waffen; 3 – Untermenü „Schlagwaffen"; 4 – Hauptmenü „Schlagwaffen"; 5 – „Schilde u. Schleudern"; 6 –„Kleine Schusswaffen"; 7 – „Explosionswaffen"; 8 – „Große Schusswaffen"; 9 – „Tränke"

Heavy Metal F.A.K.K.²

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Da das Spiel auf der Q3-Engine basiert, gilt die Gleichung Grafik = Rechnerpower. Sicher ist *F.A.K.K.²* auf einem PII 300 spielbar, aber erst auf einem PIII 500 kommt es richtig in Schwung. Die Vollinstallation ist wegen der Ladezeiten empfehlenswert.



Sound & Musik

Was die Geräusche betrifft: Es knallt und bumst, dass es eine Freude ist. Die Sprachausgabe tönt (bei der englischen Version) glasklar und professionell aus den Boxen. Indes passt sich die Musik dem Geschehen an und stammt teilweise von bekannten Bands wie Monster Magnet, Pantera oder Billy Idol.

Steuerung

Julie springt exakt dorthin, wo sie soll, und der Spieler behält wegen der Verfolgerperspektive und flinken Kamera immer den Überblick. Wenn Frollein eine Kiste schieben oder einen Schalter drücken soll, tut sie das ebenso ohne großes Murren. Die halbautomatische Zielfunktion macht das Leben leichter und funktioniert einwandfrei. Waffenkombinationen lassen sich speichern und dann per Hotkey bequem abrufen. Wer will, kann in die Ich-Perspektive umschalten, was aber nicht wirklich Sinn macht.

Pro & contra

- ⊕ Grafisch konkurrenzlos
- ⊕ Abgedrehte Szenarien und Monster
- ⊕ Vorbildliche Trainingsoption
- ⊕ Sexy Heldin
- ⊕ Viele gute Zwischensequenzen
- ⊕ Perfekte Steuerung
- ⊕ Umfangreiches Waffenarsenal
- ⊕ Bis zu zwei Waffen gleichzeitig
- ⊖ Zu kurze Spielzeit
- ⊖ Simple KI

Installation & Mehrspielermodus

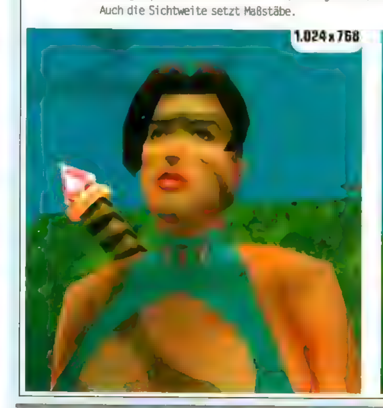
F.A.K.K.² bietet zwei Installationsmöglichkeiten an, die 30 oder 400 MB auf der Festplatte benötigen. Sie müssen aber in beiden Fällen 96 MB für temporär angelegte Dateien dazurechnen! In der Verkaufsversion ist kein Mehrspielermodus enthalten. Es wird aber ein Deathmatch- und ein Capture-the-Flag-Mod erscheinen, der kostenlos ist (Zeitpunkt noch offen).

Deutsche Version

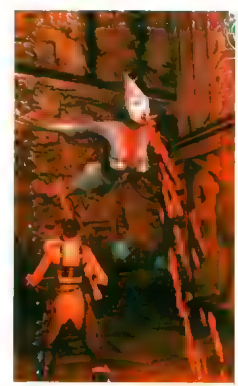
Nach Auskunft von Take 2 wird die Deutsche Version nicht zensiert, was bedeutet: Das Blut ist rot und mehr als ausreichend vorhanden. Für die Synchronisation zeichnet die Agentur verantwortlich, die unter anderem *You don't know Jack 3* lokalisiert hat. Die Dame, die für Julie Strain in deren Filmen spricht, soll der Amazone auch im Spiel ihre Stimme leihen.

Grafik

Nörgler konnten darauf verweisen, dass die Landschaft sichtbar aus großen Blöcken besteht und die Charaktere alle keine Zähne haben. Das aber ist vernachlässigbar: Kein anderes PC-Spiel zeigte bislang derart aufwendige Spezialeffekte bei Waffen, so organische Strukturen und butterweiche, realistische Animationen. Auch die Sichtweite setzt Maßstäbe.







Seltsame Architektur: Geht's der Statue rechts so schlecht, wie sie aussieht?

Kamikaze-Mentalität

Ähnlich dämlich sind übrigens die aus der Luft attackierenden Vogel. Falls Julie keine Munition für ihre Schusswaffen mehr hat und höchstens noch mit dem Schild blocken kann, wartet sie einfach, bis das Federvieh einmal mehr im Sturzflug heranrauscht. Ein Schritt zur Seite genügt und die Schnabelträger spicken kurzzeitig den Boden. Es folgen ein paar Hiebe mit dem Schwert und der Plagegeist ist Vergangenheit. Die anderen Monster glänzen übrigens ebenso nicht gerade mit Künstlicher Intelligenz, sondern greifen meist blindwütig an. Wirklich störend ist das nicht,



Die Brücke klappt nach unten weg: Wer lebend drüber will, muss rechtzeitig losrennen.



Ka-Wumm! Julie schickt in der schmucken Tempelanlage eine Rakete auf die Reise.

weil sie eine ganze Menge vertragen und somit trotz ihrer Kamikaze-Mentalität eine echte Herausforderung sind.

Berg und Tal

Nachdem die Invasoren mehrere Bekannte von Julie um die Ecke gebracht haben, macht sie sich auf den Weg, die Wurzel allen Übels zu finden. Sie schlägt und ballert sich – nun meist zu wesentlich härteren musikalischen Werken – katzengleich und herrlich geschmeidig animiert durch ihre mittlerweile ramponierte Heimatstadt, tappt in der düsteren, weitläufigen Kanalisation umher, erklimmt gewaltige Schluchten, sucht einen Weg durch neblige Sümpfe, landet in einer mystischen Tempelanlage und letztendlich auf einer im Weltraum schwebenden Plattform. Es mag Leute geben, die nicht auf lineare Levels stehen, man kann es aber auch positiv sehen: Bei *F.A.K.K.²* steckt die Anti-Verlauf-Garantie mit in der Packung.

Wechseltanga

Am Ende jedes Szenarios wartet ein Oberfieswicht, der meist nur mit dem richtigen Handwerkszeug oder speziellen Tricks bezwingbar ist. Die selbst für ein Fantasy-Spiel absonderlichen Kreaturen wollen der Kriegsbraut natürlich nicht nur an die hautengen Klamotten, wenngleich dieser Eindruck beim Anblick des irgendwann zerfetzten blauen Dresses entstehen könnte. Julie ist aber doch Frau genug, um den einen oder anderen Wechseltanga samt Top hervorzuzaubern.

Harald Fränkel



Der Gith-Diener hat ein Dimensionsloch im Bauch. Julie bearbeitet die daraus erscheinenden Monster per Feuerschwert.

Kommentar – Christian Müller



Ja, es ist kurz. Ja, es gibt keinen Multiplayer-Modus. Ja, es ist Hardcore. Ja! Ja! Ja! Aber: Heavy Metal F.A.K.K. 2 ist DAS Spiel zum Protzen, zum Staunen und zum Spaß haben. Ich muss schon lange zurückdenken, wann ich das letzte Mal jeden, der an meinem Büro vorbeiging, hier vor den Monitor gezerrt habe. So etwas darf sich einfach kein Computerspieler entgehen lassen. Ich will so ein Spiel hier und heute und nicht erst in einem Jahr, wie Halo oder Team Fortress 2. Da soll es dann meinetwegen auch ein bisschen kürzer sein. Mir egal. Und genau wie ich werden Sie dieses fulminante Fantasy-Splatter-Abenteuer mehrmals hintereinander spielen und dennoch aus den BOAH!s und WOW!s nicht herauskommen. Eine Multiplayer-Option brauche ich gar nicht. Ich will Julie nämlich ganz für mich alleine!

Kommentar – Harald Fränkel



Schön war's mit Julie. Okay, das Wehklagen von Herrn Hesse („Verdammt, ich kann mich nicht aufs Schreiben konzentrieren. Ich muss dauernd wie unter Zwang bei dir zuschauen, weil's so klasse aussieht.") hat zwischenzeitlich etwas irritiert. Aber wozu haben meine Boxen einen Lautstärkeregler? Ich erwartete nicht unbedingt ein Spiel, das den Innovations-Nobelpreis bekommt, sondern ein fetziges Spektakel in edelster Optik. Und das habe ich gekriegt. Deshalb ist F.A.K.K.² für mich trotz der Kürze „rund" geworden – rund wie … nun … sagen wir mal zwei schöne Apfelsinen. ;-)

Heavy Metal F.A.K.K.²

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, GeForce-Karte
Grafik:	OpenGL, T&L
Sound/Musik:	DSound(3D), EAX(2), A3D, Dolby S.
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	428 MB/162 oder 496 MB
Internet:	www.take2.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Ritual/Take 2
Veröffentlichung:	8. September
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahre

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

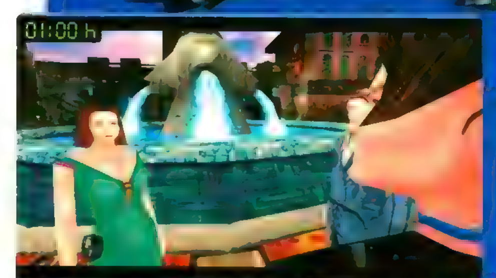
» Wer dieses Spiel einmal gesehen hat, will es! Nur die Spielzeit verhindert eine 90er-Wertung. «

Genre:	Actionspiel
Testversion:	Engl. Beta V.0.9
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	95 %
Sound:	90 %
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	89 %

SO SPIELT SICH F.A.K.K.²

Schlüsselmomente

In jedem Spiel gibt es Situationen, die Aha-Erlebnisse hervorrufen, und bei F.A.K.K.² geschieht das hauptsächlich durch die Optik. Aber nicht immer. Manchmal werden auch andere Details zu Schlüsselmomenten, wie diese Spezialversion unserer „So-spielt-sich-Rubrik" zeigen soll.



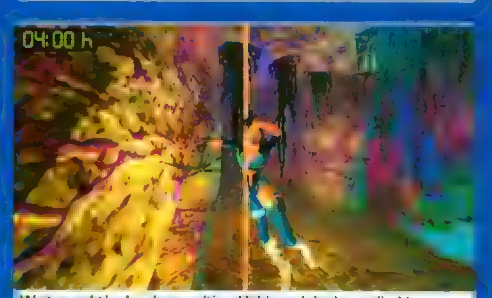
Anfangs erkunden Sie die Stadt Eden, erfreuen sich an den wunderschönen Gebäuden und reden viel mit den Bewohnern.



Das Auftaktgeplänkel ist spätestens jetzt vorüber: Mit welchem Trick lässt sich wohl diese Insektenkönigin besiegen?



Julie schlägt sich durch die Kanalisation. Witzig: Ihr Kampfanzug hat stark gelitten und enthüllt mehr, als er verbirgt.



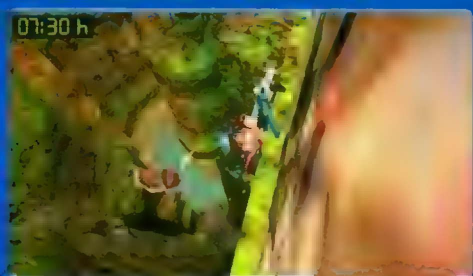
Weiter geht's durch gewaltige Höhlen. Julie kann die Lianen nicht nur hoch und runter klettern, sondern auch schwingen.



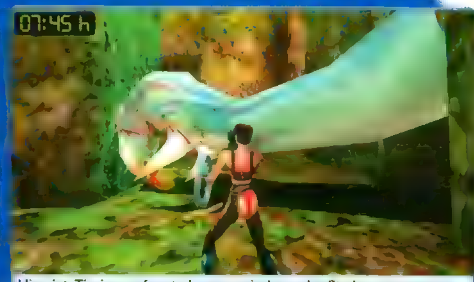
Zurück in Eden: Ein monströses Raumschiff schwebt über der Stadt, Aliens jagen die panischen Einwohner.



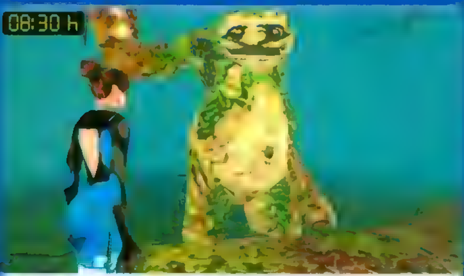
Schauderhaft: Dieser Gegner rotiert wild schreiend um die eigene Achse. Julie greift zu ihrem neuen Flammenwerfer.



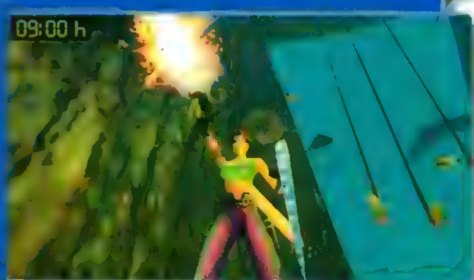
Julie ist keine Schlucht zu hoch. Sie balanciert auf superschmalen Simsen oder hangelt sich über Abgründe hinweg.



Hier ist Timing gefragt. Immer wieder schießt der monströse Klauenfuß aus der Höhle, um Julie das Leben zu nehmen.



Der Baumriese hat sich einen Schild in den Fuß getreten. Julie verarztet ihn und wird zum Dank in die Sümpfe getragen.



Wow! In den Sümpfen trägt Julie eine Schlangenlederhose, ein Top und Tarnstreifen im Gesicht und auf dem Bauch.



Oh wie fies: Julie fängt ein Tierchen und wirft es in die Fleisch fressende Pflanze, um an dieser vorbeizukommen.



Hey, bei herabjagenden Flammenvögeln funktioniert der Schild noch besser! Phoenix knallt dagegen und explodiert.



Jump&Run: Welche Plattformen sind stabil und geben nicht nach? Zwei fliegende Feen weisen Julie den besten Weg.



Jetzt geht's um die Wurst: Wie kriegt Julie den Obermacker klein? Detailliebe: Am Himmel fliegen Asteroiden vorbei.

Fakten

- Alle 22 Fahrer, alle 11 Teams und alle 16 Strecken der 98er-Saison
- 5 Schwierigkeitsgrade
- 8 Fahrhilfen
- Exakte Wettersimulation inkl. Regenrennen
- Nur 1 Fahrmodell
- Virtuelles Cockpit
- Mehrspielermodus

Macht Grand Prix 3 das Rennen?

Neben Weltmeister Mika Hakkinen sind auch die 21 übrigen Fahrer der 98er WM mit dabei.

Endlich! Pünktlich zum Deutschland-Grand-Prix am Hockenheimring stand auch das vermeintliche Rennspiel des Jahres in den Händlerregalen. Kann Altmeister Geoff Crammond den hohen Erwartungen gerecht werden und vielleicht sogar Ubi Softs Racing Simulation 2 von der digitalen Pole-Position verdrängen?

Grand Prix 3 ist zweifelsohne das Spiel, auf das fast alle Rennsport-Fans seit Jahren gewartet haben und im Grunde genommen stand für die meisten Spieler bereits von Anfang an fest, dass Geoff Crammond mit *GP3* einen weiteren Spiele-Klassiker raushauen würde. Bereits die ersten beiden Teile avancierten zu absoluten Referenzprodukten und verkauften sich dank einem fast schon unheimlichen Realismusgrad, einer für damalige Verhältnisse atemberaubenden Grafik und dem riesigen Spielspaß millionenfach. Was konnte da also noch schief gehen? Dass Crammond mit seinem Team jedoch letztlich über vier Jahre an *GP3* werkeln würde, hatte wohl keiner auf der Rechnung. So erklärt sich womöglich auch die Tatsache, dass *Grand Prix 3* im Gegensatz zu *F1 2000* von EA Sports nicht auf die Daten der laufenden F1-Saison zurückgreifen kann, sondern lediglich die der schon in Vergessenheit geratenen 98er-WM bietet, die Mika Hakkinen für sich entscheiden konnte. Im Klartext: Ralf Schumacher fährt noch für Jordan, Heinz-Harald Frentzen für Williams, die Reihenfolge der 16 Rennen ist eine andere und die Grand Prix' von Malaysia und USA können nicht gefahren werden.

It's Raining Men

Doch was nützen die aktuellsten Daten, wenn das Spiel am Ende den hohen Anforderungen nicht gerecht werden würde? – dachte sich Geoff Crammond und konzentrierte sich auch bei *GP3* in erster Linie darauf, dem Simulationsaspekt mit einem unübertreffbar hohen Grad an Realismus gerecht zu werden. Hauptaugenmerk wurde dabei auf die Entwicklung einer nahezu perfekten Wetter-Engine gelegt, die die wechselnden Wetterbedingungen nicht nur während eines Rennwochenendes, sondern auch innerhalb eines Rennens simuliert. Wechselnde Wetterbedingungen vermissten die Spieler bei *Grand Prix 2* nämlich schmerzlich und auch bei Konkurrent *F1 2000* von EA Sports scheint permanent die Sonne vom herrlich blauen Firmament. Das, was bisher keinem anderen Rennspiel gelungen ist, schafft aber jetzt erstmals *Grand Prix 3*: Nämlich den Reiz, die Herausforderung und vor allem die Bedingungen solcher Regenrennen wirklichkeitsnah zu vermitteln – Respekt! So kann es nun durchaus passieren, dass die Wolkendecke am in Echtzeit berechneten Himmel zuzieht und es plötzlich anfängt, ein klein wenig zu regnen, um kurze Zeit später in ein richtiges Unwetter umzuschlagen. Und auch grafisch macht das Wetter im wahrsten Sinne des Wortes den Unterschied: Auf der nassen Fahrbahn spiegelt sich die Umgebung wider, an manchen Stellen lassen sich sogar Pfützen ausmachen, aufspritzende Gischt raubt einem die Sicht. Setzt der Regen während des Rennens wieder aus, lichten sich nicht nur die Wolken am Himmel, sondern auch die Pfützen auf der Fahrbahn, die langsam wieder abtrocknet. Doch keine Angst, fairerweise informiert Sie eine Wetterprognose vor Rennbeginn über die Regenwahrscheinlichkeit.

Wer den Perfektionisten Geoff Crammond kennt, wird erahnen, dass die gänzlich verschiedenen Witterungsbe-





Oben erstrahlt Grand Prix 3 in seiner vollen Grafikpracht mit allen zugeschalteten Details bei einer Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten. Darunter die absolute Sparversion bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten ohne jegliche Details.

Die Wetter-Engine ist atemberaubend schön: Sämtliche Streckenrandobjekte spiegeln sich auf der nassen Fahrbahn.

dingungen nicht nur als schmückendes Beiwerk dienen, sondern sich auch merklich auf die Fahrphysik auswirken. Und das tun sie auch! Ich kann mich an keine vergleichbare F1-Simulation erinnern, die mir derart realistisch das Gefühl vermittelte, in einem waschechten F1-Boliden um die Grand-Prix-Kurse zu kacheln. Je nach zugeschalteten Fahrhilfen macht sich alles bemerkbar, was auf der Strecke und um mich selbst herum passiert. (Wenige) Bodenwellen lassen das Chassis beängstigend vibrieren, Fahrten über die Randsteine bringen mein Auto teilweise in bedenkliche Schräglage, zu schnelles Beschleunigen aus einer Kurve lässt das Heck ausbrechen. das Gegenlenkmanöver „links-rechts-links", mit dem man bei *Racing Simulation 2* von Ubi Soft des Öfteren den Kopf aus der Schlinge ziehen konnte, bringt hier herzlich wenig und zu hastiges Abbremsen oder rasante Kurvenfahrten enden nicht nur bei Regen – auch mit Regenreifen – häufig im Kiesbett. Doch was in einem echten Formel-1-Rennen das Aus bedeuten würde, führt bei *GP3* in den seltensten Fällen zum Rennausschluss. Mit etwas Geduld lässt sich Ihr Rennwagen garantiert wieder zurück auf die Strecke bugsieren, was – zugegeben – nicht sonderlich realistisch, dem Spielspaß aber ganz bestimmt zuträglich ist.

„Die Formel 1 ist doch kein Kaffeekränzchen!“

, merkte Michael Schumacher kürzlich, auf seine angeblich etwas zu robuste Fahrweise angesprochen, an. Recht hat er! Denn auch bei *GP3*



Die 16 Strecken wurden bis ins kleinste Detail nachgebildet, sogar die Verkehrsschilder hangen an der richtigen Stelle.



Solche Grafik-Fehler, wie der durch das Haus fahrende Williams treten öfters auf. Auch der Hintergrund wirkt hier unscharf.

schenken sich die Fahrer nichts, im Gegenteil. Ein Großteil des Felds fährt häufig Kampflinie, Überholversuche werden einerseits mit allen Mitteln abgeblockt, andererseits attackieren die computerisierten Fahrer nach Herzenslust und ohne Rücksicht auf Verluste. Das gefällt. Das Wichtigste dabei: Nicht alle Fahrer fahren gleich. Gegenüber *Grand Prix 2* ist die Künstliche Intelligenz der Computerfahrer deutlich verbessert worden. Ein Mika Häkkinen beispielsweise geht sehr aggressiv zur Sache, andere Fahrer nehmen mehr Rucksicht oder entfalten ihre wahren Stärken erst bei nasser Fahrbahn. Etwas nervig nur, dass man wertvolle Plätze häufig durch unverschuldete Crashs einbußt.

Selbst mit allen zugeschalteten Fahrhilfen mutiert *GP3* nicht – wie andere Spiele – zu einem spaßigen Arcade-Raser, auch wenn einem der Computer auf Wunsch beim Schalten, Lenken, Bremsen hilft und das Vehikel sogar unzerstörbar macht. Gerade Fahranfänger werden diese Hilfen zu schätzen wissen, aber anfangs dennoch ihre liebe Mühe damit haben, die sensiblen PS-Monster zu beherrschen. Doch keine Angst: Was Fahrfehler angeht, sind die Autos nach wie vor nicht sonderlich nachtragend, kleinere Rempler bleiben in der Regel ohne größere Folgeschäden und wenn doch mal etwas beschädigt wird, schafft man es meistens noch bis in


Aufspritzende Gischt raubt bei Regenrennen die nötige Sicht und macht Überholmanöver zum riskanten Unterfangen.

Grand Prix 3 im Wettbewerb

Viele Simulationen wollten *Grand Prix 3* den Platz an der Pole-Position streitig machen, gelangt hat's nicht ganz. Dennoch stehen für Fans viele Alternativen parat, gerade Hardcore-Simulanten sollten einen Blick auf *Grandprix Legends* riskieren. Hier die nackten Fakten:

	Grand Prix 3	F1 2000	Racing Simulation 2	Grandprix Legends
Hersteller:	Hasbro/MicroProse	EA Sports	Ubi Soft	Havas/Papyrus
Erscheinungstermin:	Juli 2000	April 2000	Oktober 1998	Oktober 1998
Lizenz:	Saison 1998	Saison 2000	nur Strecken (1998)	Saison 1967
Strecken:	16	17	16	11
Wagen:	22, 11 Teams	22, 11 Teams	22, 11 Teams	20, 7 Teams
Spielmodi:	Schnelles Rennen, Einzelrennen, Testfahrt, Meisterschaft	Schnelles Rennen, Einzelrennen, Testfahrt, Meisterschaft	Schnelles Rennen, Einzelrennen, Testfahrt, Meisterschaft, Szenarios, Karriere	Einzelrennen, Testfahrt, Meisterschaft
Mehrspieler-Modi:	16 Sp. Netzwerk, Hotseat-Modus	8 Sp. Netzwerk	4. Sp. Netzwerk, 2 Sp. Modem	8 Sp. Netzwerk, 2 Sp. Modem
Qualität des Mehrspielermodus':	gut, gute Kollisionsabfrage, akzeptable Performance	ausreichend, gute Kollisionsabfrage, schlechte Performance	ausreichend, befriedigende Kollisionsabfrage, ausreichende Performance	befriedigend, gute Kollisionsabfrage, befriedigende Performace
Motorensound:	enttäuschend, alle Wagen klingen gleich	befriedigend, insgesamt abwechslungsreicherer	befriedigend, Motorensound vom Williams-Team	gut, unterschiedliche Wagen-Sounds
Rennkommentar, Boxenfunk:	nein/nein	Kai Ebel/nein	nein/nein	nein/nein
Schadensmodell:	ja, realistisch	ja, realistisch	ja, realistisch	ja, realistisch
Setups:	ja, realistisch	ja, etwas weniger weniger Möglichkeiten	ja, realistisch	ja, realistisch
Fahrperspektiven:	2	2	2	1
Steuerung:	perfekt	gut, aber actionlastiger	gut, etwas engerer Grenzbereich	sehr gut, aber schwerer zugänglich
Force Feedback:	ja, befriedigend	ja, befriedigend	ja, befriedigend	nein
Schwierigkeitsgrade:	5 plus Fahrhilfen	5 plus Fahrhilfen	4 plus Fahrhilfen	3 plus Fahrhilfen
Wettereffekte:	wechselnde Wetterbedingungen während der Rennen	nein	Regenrennen möglich	nein
Gegner-KI:	gut	befriedigend	befriedigend	gut



Schönes Wetter heute! Anhand der Wettervorhersage vor jedem Renntag können Sie Ihren Wagen abstimmen.

die Box. Freunde von spektakulären Unfällen und Massenkarambolagen werden bei *GP3* dennoch auch auf ihre Kosten kommen. Wagenteile wirbeln wie herabfallende Laubblätter umher und wer seinem Vordermann auf den Hinterreifen fährt, wird physikalisch akkurat durch die Luft katapultiert – was will man mehr?

Ferrari = Minardi ???

Nun, vielleicht mehr als nur ein Fahrmodell? Denn wie *F1 2000* bietet auch *GP3* lediglich ein einziges Fahrmodell für die insgesamt 22 F1-Flitzer. Das bedeutet, dass sich alle Fahrzeuge gleich steuern und auch über die gleichen Leistungsdaten verfügen. So ist es kein Problem, mit einem Minardi die Fahrer-WM zu gewinnen und Schumi, Mika und Co. auf die Plätze zu verweisen, was in Wirklichkeit ein Ding der Unmöglichkeit wäre. Und auch vom Äußeren unterscheiden sich die Wagen, abgesehen von ein paar Texturen, nur minimal – echt schwach!

So spielt sich Grand Prix 3 - Die Strecken

Schnelles Rennen, Testfahrt, Einzelrennen, Meisterschaft – hatten wir das nicht alles schon einmal? Naja, *GP 3* ist halt eine F1-Simulation, da kann man nicht viele „Neuheiten" erwarten. Setzen Sie sich also ins Cockpit und genießen Sie das derzeit beste käufliche Fahrgefühl auf 16 überarbeiteten Strecken der Saison 1998, die wir hier kurz vorstellen:

Melbourne, Australien

Beim ersten Rennen der Saison gilt die Faustregel: Sobald Sie Wasser am Ende einer Geraden blitzen sehen, treten Sie für eine enge Kurve in die Eisen. Ansonsten ist Melbourne ein ausgewogener Kurs mit einigen langsamen Kurven und einigen schnellen Geraden. Doch Überholen ist schwierig.

Interlagos, Brasilien

Auf der Start- und Zielgeraden von Interlagos erleben Sie mit die größte Schräglage aller Strecken. Berg- und Talfahrten wurden berücksichtigt, echte Bodenwellen suchen Sie aber vergeblich. Nur, wenn Sie die Passage ausgangs der Zielgeraden gut erwischen, haben Sie hier Siegchancen.

Buenos Aires, Argentinien



Viele Fahrer waren froh, dass dieser rutschige „Micky-Maus-Kurs" aus dem F1-Programm genommen wurde. „Dank" *GP3*s alter 98er-Lizenz dürfen Sie sich hier immer noch darauf vergnügen. Wichtig ist dabei, dass Sie zügig aus dem „Senna-S" herausbeschleunigen.

San Marino, Imola



Eines der spektakulärsten Features von *Grand Prix 3* zeigen wir Ihnen in Imola: den faszinierenden Wetterwechsel! Nach einem nassen Rennbeginn tröpfelt es hier nur noch, die Strecke beginnt abzutrocknen, was man an den Fahrrinnen der Ideallinie deutlich sehen kann.

Barcelona, Spanien

Der enge Kurs bietet eine lange Gerade und viele, dicht hintereinander folgende, enge Kurven, was die Abstimmung besonders schwierig macht. Bei den gezeichneten Bildschirmhintergründen erkennen Sie leider häufiger unschöne „Treppeneffekte", auch die Zuschauer-Bitmaps verpixeln.

Monaco, Monte Carlo

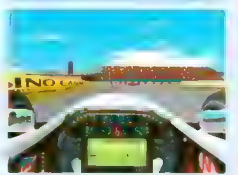




Aufgrund der etlichen Gebäude am Streckenrand gilt Monte Carlo als ultimativer Performancetest für jede F1-Simulation. *GP3* schneidet hier ganz gut ab (siehe Prüfstand). Ausgangs der „Loews-Kurve", der engsten Kehre im F1-Zirkus, wird es hier eng für Ralf Schumacher im Jordan.

Kanada, Montreal





Hochgeschwindigkeitspassagen wechseln sich mit sehr engen Kurven ab. Besonders spektakulär: Die Schikane vor der Zielgeraden, wo auch Schumi schon einmal zerschellte, und die Haarnadel am Scheitelpunkt der Strecke (Bild). Hier geht's vom sechsten in den ersten Gang.

Frankreich, Magny Cours



In der Adelaide-Kurve kommt Coulthart ohne Stinkefinger wohl nicht an Schumi vorbei. Achten Sie einmal auf die Verfolgerautos im Bildhintergrund. Aus dieser Perspektive sieht das fast so aus, als ob einige der Autos über die Piste schweben würden. Polygonprobleme!

Um sich gegenuber der Konkurrenz einen kleinen Vorteil zu verschaffen, darf natürlich auch wieder eifrig am Wagensetup umhergeschraubt werden. Gott sei Dank kann auch auf vorgefertigte Setups für jeden einzelnen Fahrer und Kurs zurückgegriffen werden, denn die knapp 20 Telemetriedatenstatistiken und 44 verschiedenen Optionen zur Anpassung von Bremsbalance, Reifendruck, Spoiler, Getriebeabstufung etc. dürften nur Hardcore-Fans wirklich faszinieren. Zumal nirgends näher erläutert wird, welche Auswirkungen die Änderungen auf das Fahrverhalten haben.

Aus Alt mach Neu?

Wurde man bereits vom fetzigen *GP3*-Intro beim Programmstart in freudige Erwartung versetzt, bekommt diese spätestens beim Blick auf das altbackene Hauptmenü von 1996 einen leichten Dämpfer versetzt. Die Fahroptionen Schnelles Rennen, Einzelrennen und WM mit ihren insge-



Wie in der Wirklichkeit kracht es auch bei Grand Prix 3 des Öfteren, und das dann meistens reichlich spektakulär.

Großbritannien, Silverstone



Nach der nicht gerade ungefährlichen Kurvenkombination Priory-Brooklands-Luffield dürften sich die Fahrer freuen, wenn Sie wie hier wieder auf der Zielgeraden sind. Neben schnellen Passagen werden die Autos in Silverstone immer wieder von Schikanen eingebremst. Ein anspruchsvoller Achterbahn-Kurs, der reichlich Übung erfordert.

Österreich, Spielberg



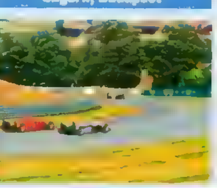
Hochgeschwindigkeitsfetischisten, aufgepasst: Bei Regen ist die sauenge Castrol-Kurve nach Start/Ziel natürlich besonders gefährlich. Hier wurde Schumi in diesem Jahr von Ricardo Zonta abgeschossen. Außer in der Remus-Kurve wird in Spielberg eigentlich immer schön zügig gefahren. Eine Strecke für den Speed-Kick!

Deutschland, Hockenheim



Von Schumi-Fans heiß geliebt. Vor drei Schikanen und dem Motodrom muss gebremst werden, ansonsten hilft hier nur der Gasfuß. Hockenheim gilt bei vielen Fahrern als die langweiligste aller Formel-1-Strecken. Leider hat Geoff Crammond auch keinen Fußgänger eingebaut, der fahneschwenkend über den Kurs spaziert.

Ungarn, Budapest



Hier gut zu sehen: In typischer *GP3*-Manier schubst im Bildhintergrund Mika Hakkinen Michael Schumacher von der Strecke und zieht wenig später vorbei. Solche Überholmanöver haben bei unseren Testfahrten nicht einmal eine schwarze Flagge oder Stop-and-Go-Strafe nach sich gezogen. Schade! Herr Crammond, bitte patchen!

Belgien, Spa-Francorchamps



Die Mut-Kurve der Formel 1 ist die Eau Rouge in Spa. Hier rasen Sie mit annähernd 300 Kilometern pro Stunde über die Randsteine, der kleinste Fehler bedeutet den Abflug ins Kiesbett oder Grün. Besonders fies ist in Spa auch die enge Kehre direkt nach dem Start. Halten Sie sich hier möglichst rechts und aus dem Getümmel heraus.

Italien, Monza



Ähnlich wie in Hockenheim können sich die Fahrer in Monza zwischen drei Schlüsselstellen bequem aufs Gaspedal legen und wie hier auf der Zielgeraden das Alpenpanorama genießen. Die Schikanen, insbesondere die schnelle Curva del vialone, haben es aber in sich und kleinste Fahrfehler können wertvolle WM-Punkte kosten.

Luxemburg, Nürburgring



Auf dem Nürburgring kämpfen Sie ganz schön mit den realistischen Höhenunterschieden auf der Strecke. Besonders der Hochgeschwindigkeits-Bereich vor dem Veedol-S macht Schwierigkeiten, weil der richtige Bremspunkt schwer auszumachen ist. Ein toller, aber stressiger Kurs, für Anfänger deswegen nur bedingt empfehlenswert!

Japan, Suzuka



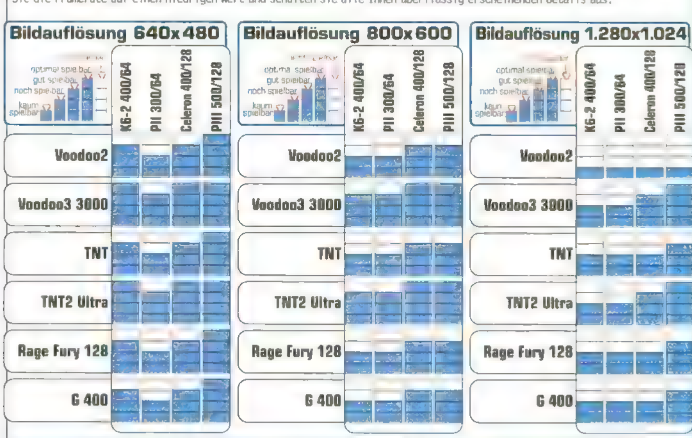
Ich finde es ehrlich schade, dass der interessante und für die Zuschauer unterhaltsame Suzuka-Parcours nicht mehr auf dem Grand-Prix-Kalender steht. Die einzige F1-Strecke mit Brücke bietet eine gute Mischung aus schnellen und langsamen Kurven und auf den Geraden kommt auch das Gasgeben nicht zu kurz. Was will man noch mehr?

Grand Prix 3

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Grand Prix 3 ist bereits auf einem 300er System spielbar. Jedoch müssen Sie dann auf fast alle Details verzichten. Setzen Sie die Framerate auf einen niedrigen Wert und schalten sie alle Ihnen überflüssig erscheinenden Details aus.



Sound & Musik

Sowohl Sound- als auch Musikausgabe sind bei *Grand Prix 3* über jeden Zweifel erhaben und zählen definitiv mit zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Und das, obwohl sämtliche Sounddateien, wie beispielsweise der Motorensound, nahezu unverändert vom vier Jahre alten Vorgänger *Grand Prix 2* übernommen worden sind. Auch die Bremsgeräusche, das Fahren im Kiesbett oder auch die Unfälle werden einwandfrei und realistisch wiedergegeben - sehr gut! Einen Kommentator wie bei EA Sports *F1 2000* mit Heiko Waßer hingegen sucht man vergeblich. Warum eigentlich?

Steuerung

Dank der verschiedenen Schwierigkeitsgrade und zuschaltbaren Fahrhilfen werden sowohl blutige Anfänger als auch alte Hasen bei *Grand Prix 3* voll auf ihre Kosten kommen. Die Steuerung ist mit die realistischste und exakteste, die ein Rennspiel je zu bieten hatte, auch wenn nur ein einziges Fahrmodell geboten wird. Darüber hinaus sorgen zahlreiche Force-Feedback-Effekte für zusätzlichen Fahrspaß. Abzüge in der B-Note brockt sich *GP3* mit der im Haupttext erwähnten Lenkrad-Problematik ein. Bleibt zu hoffen, dass hier ein Patch schleunigst Abhilfe schafft.

Installation

Grand Prix 3 schluckt zwischen 84MB und 372MB Ihrer Festplattenkapazität, für heutige Verhältnisse eine durchaus moderate Größe. Wir empfehlen die Maximal-Installation, um eventuelle Performanceprobleme durch geringere Ladezeiten ausgleichen zu können.

Für Mehrspieler-Duelle benötigt jeder Mitspieler eine eigene CD pro Rechner.

Grafik

Böse Zungen mögen behaupten, dass die Grafik-Engine von *GP3* nur minimale Unterschiede zu der des vier Jahre alten Vorgängers offenbart, doch dem ist mit Sicherheit nicht so! Zwar ist die Grafik nicht herausragend oder gar der erhoffte Meilenstein im Genre, doch mit allen zugeschalteten Details bei einer Auflösung von 1.280 mal 1.024 Bildpunkten ein echter Augenschmaus. Aufgrund der nicht geringen Hardwareanforderungen werden Besitzer leistungsschwächerer Systeme wohl oder übel einen Kompromiss aus optischem Hochgenuss und passabler Spielbarkeit eingehen müssen. Ärgerlich: Bis auf einzelne Texturen schauen alle F1-Flitzer gleich aus, und das ist nun mal alles andere als realistisch.

Pro & contra

- ⊕ Realistisches Fahrgefühl
- ⊕ Starke Grafik
- ⊕ FIA-Lizenz
- ⊕ Einsteigerfreundlich
- ⊕ Superbe Wetter-Simulation
- ⊕ Intelligente Gegner
- ⊕ Vielschichtige Setup-Möglichkeiten
- ⊖ nur ein Fahrmodell
- ⊖ kleinere Grafik-Bugs
- ⊖ nicht alle Lenkräder werden unterstützt
- ⊖ Soundausgabe vom Vorgänger übernommen
- ⊖ Bei allen Details ganz schön happige Hardwareanforderungen

Vergleich

Grand Prix 3 katapultiert sich erwartungsgemäß auf die Pole-Position des digitalen Asphalts und löst das inzwischen doch schon leicht angegraute *Racing Simulation 2* von Ubi Soft ab. *Grand Prix Legends* bietet wie *GP3* ein sehr gutes und realistisches Fahrgefühl, ist technisch aber nicht mehr auf dem aktuellen Stand der Dinge. Mit kleineren Mängeln behaftet, aber allemal empfehlenswert, wartet EA Sports' F1-Debüt in Lauerstellung.

Spiel	Wertung
Grand Prix 3	87%
Racing Simulation 2	85%
Grand Prix Legends	82%
F1 2000	79%

samt fünf Schwierigkeitsgraden sind nämlich in diversen Untermenüs angesiedelt – und das ist nicht sehr bedienerfreundlich.

Die Soundeffekte von *GP3* zählen noch immer mit zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Ob das der Grund dafür ist, dass sie nahezu unverändert aus *GP2* – inklusive des fehlenden Funkverkehrs – übernommen worden sind? Gut möglich, denn die ursprünglich geplante animierte Boxencrew wurde ebenfalls wieder verworfen, stattdessen begrüßt Sie beim Reifenwechsel das sterile 96er-Team in der Box ... Apropos Box: Für Fehlstarts, zu harte Fahrweise oder unerlaubtes Abkürzen der Strecke gibt es nicht, wie in der Formel 1 üblich, eine zehnsekündige Stop-and-Go-Strafe in der Box, sondern das Auto wird lediglich auf der Strecke für zehn Sekunden abgebremst. Und neuerdings gilt auch in der Boxengasse das 80km/h-Tempolimit, wobei der PC den Wagen hier ausbremst.

Prächtige Aussichten

Selbst mit allen zugeschalteten Details und einer Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten ist *GP3* mit seiner natürlichen Farbgebung und den wohl besten Bitmap-Hintergründen im Genre grafisch zwar ein echter Augenschmaus, doch nicht der erhoffte Meilenstein. Darüber hinaus trüben viele kleinere Grafik-Bugs den ansonsten sehr guten Gesamteindruck. Teilweise schwebt ein Auto in der Luft, Streckenrandobjekte verschwinden plötzlich oder unschöne Clipping-Fehler verhindern den Crash in die Mauer. Besonders gut gelungen ist das komplett animierte virtuelle Cockpit. Neben digitalen Anzeigen und diversen Kontrolllämpchen lassen sich hier auch Abstände zu Vorder- und Hintermann abfragen, echt klasse! Sogar die Lenkradbewegungen sind überaus realistisch gelungen. Genre-typisch bietet *GP3* eine Vielzahl von mehr oder weniger sinnigen Kameraperspektiven sowie einen



Das virtuelle Cockpit versorgt Sie mit den nötigsten Informationen rund um Ihr Auto.



Da lacht das Herz eines jeden Tuningverrückten: Zahlreiche Einstellungen können am Wagen vorgenommen werden.

Replay-Modus, der vergangene Rennszenen TV-gerecht präsentiert. Ein Extra-Lob verdienen sich Crammond und seine beiden Entwicklerteams für die zahlreichen Spezialeffekte wie Funkenflug, aufwirbelnden Staub oder Bremsspuren, die übrigens das ganze Renn-Wochenende auf der Strecke bleiben und nicht in der nächsten Runde bereits wieder wie von Zauberhand verschwunden sind. Einziger Wermutstropfen: Leider erfordert die vollste 3D-beschleunigte Grafikpracht einen ziemlich flotten Rechner, so dass ein Großteil der Spieler wohl auf einige der Grafik-Details verzichten muss, wofür die exzellent realistische Fahrphysik jedoch entschädigen dürfte.

Wenig Lust auf Lenkrad-Frust!

Grand Prix 3 bietet einen Mehrspielermodus für theoretisch bis zu 16 Mitspieler im lokalen Netzwerk an, der jedoch praktisch nicht einmal die Hälfte der Fahrer beherbergen kann, da die Performance selbst einen flotten P-III-Rechner mit vier Mitspielern gehörig in die Knie zwingt. Ein richtig dickes Problem offenbart in der finalen Verkaufsversion die Steuerung: Wir haben sämtliche Lenkräder mit allen verfügbaren Treibern für Sie ausprobiert, doch das Ergebnis ist reichlich bitter: *Grand Prix 3* unterstützt nur zweiachsige Lenkräder, dreiachsige Lenkräder können nur mit zwei Achsen betrieben werden. Die Folge: Nur eines von zwei möglichen Pedalsystemen kann benutzt werden, die Schaltwippen etwa eines Force-Feedback-Lenkrads von Microsoft werden nicht angesprochen! Das ist, gelinde ausgedrückt, ganz schön peinlich! Immerhin ist laut Herstellerangaben bereits ein Patch in Arbeit, der neben weiter oben genannten Grafik-Bugs auch diese nervige Lenkrad-Problematik beheben soll.



Sämtliche Boxencrews wurden unverändert aus Grand Prix 2 übernommen, animierte Boxenstopps wird erst Teil 4 bieten.

Wer mit all diesen kleineren Problemen zu leben vermag, kann vollkommen bedenkenlos zugreifen. Ein besseres Rennspiel als *Grand Prix 3* gibt es nicht, auch wenn es in technischer Hinsicht leider einige kleinere Mängel offenbart. Doch Gerüchten zufolge soll bereits zu Weihnachten 2001 *Grand Prix 4* erscheinen, so dass wir uns mittelfristig auf noch bessere Rennsimulationen der *GP*-Serie freuen dürfen. Und bis dahin kann man sich die verregneten Sommer- und Herbsttage optimal mit Geoff Crammonds jüngstem Meisterwerk versüßen, monatelanger Spielspaß ist garantiert.

Christian Sauerteig

Kommentar

Christian Sauerteig

Grand Prix 3 ist zweifelsohne eine Klasse für sich und knüpft spielerisch nahtlos an die beiden exzellenten Vorgänger an. Keine andere Rennsimulation bietet solch ein nahezu perfektes Fahrgefühl, kombiniert mit einem derart hohen Grad an Realismus, der einem wirklich das Gefühl vermittelt, mittendrin statt nur dabei zu sein. Ärgerlich, dass sich trotz vierjähriger Entwicklungszeit einige kleinere Bugs in die Verkaufsversion geschlichen haben, speziell der Lenkrad-Bug treibt mir die Zornesröte ins Gesicht. Wenn ich ein 300,- DM teures Lenkrad der Oberklasse besitze, will ich damit auch spielen können! Wie dem auch sei: GP3 ist die definitiv beste F1-Simulation, doch für den geplanten vierten Teil bleiben trotz allem noch einige Wünsche offen.

Kommentar

Christian Bigge

Um es auf einen Nenner zu bringen: Grand Prix 3 spielt sich exakt wie sein Vorgänger anno 1996. Vier Spielmodi, 16 Rennen und das gleiche – geniale – Fahrgefühl zaubert Geoff Crammond erneut auf generalüberholte Kurse. Etliche Setup-Einstellungen lassen das Herz eines jeden Schraubers höher schlagen und wirken sich tatsächlich auch fahrerisch aus. Der größte Pluspunkt von Grand Prix 3 ist daher, dass Sie quasi mit dem Hintern „fühlen" können, ob Sie gut unterwegs sind oder Zeit liegen lassen. Das und die recht gute Performance des Spiels trösten über einige grafische Peinlichkeiten und den schwachen Motorensound hinweg.

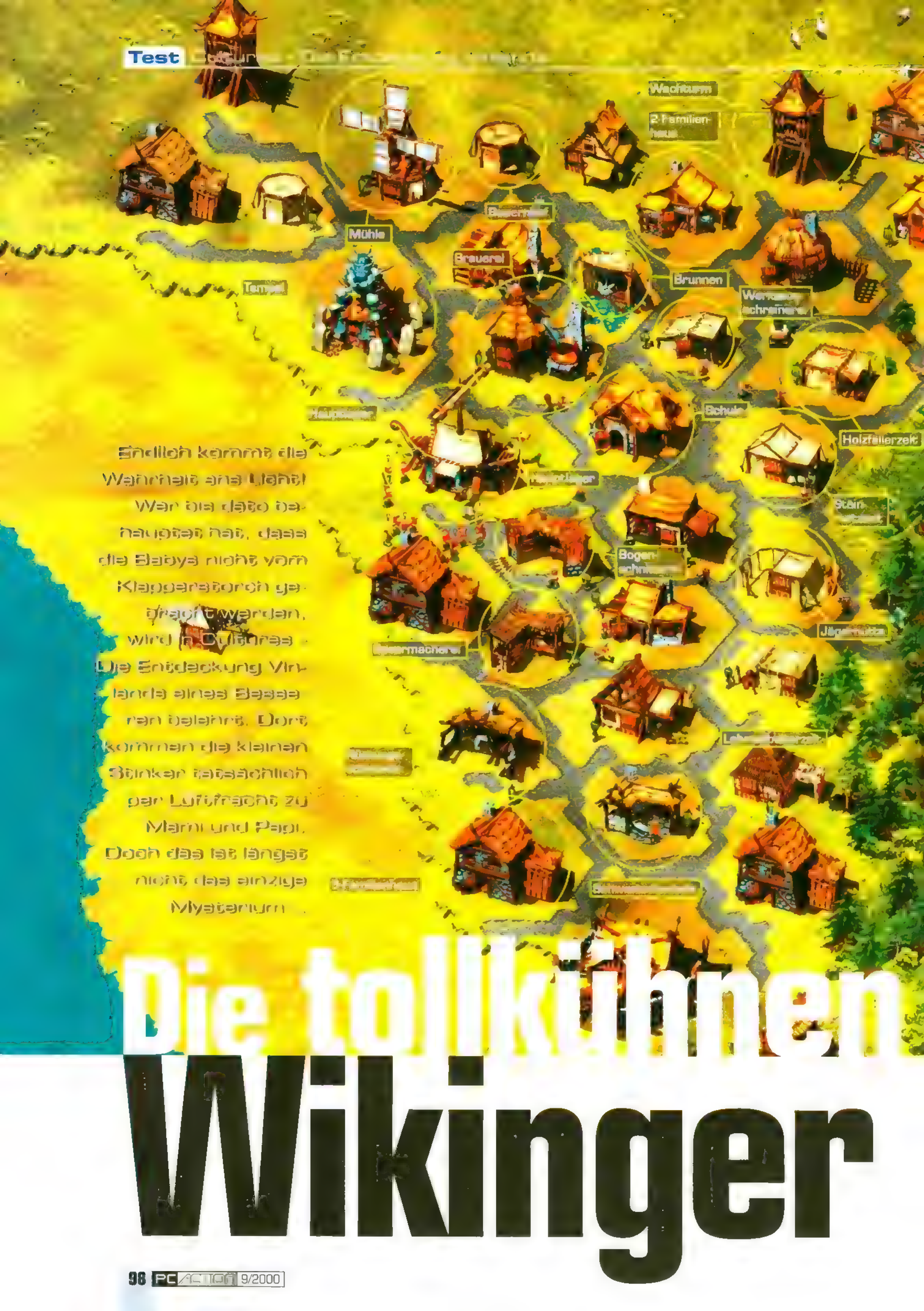
Grand Prix 3

Mindestens:	P II 266, 32 MB, Win9x
Sinnvoll:	P III 500, 128MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Software, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	2-16 Sp. Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	CD/HD: 687 MB/84-372 MB
Internet:	http://www.grandprixgames.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Microprose/Hasbro
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	befriedigend
FFeedback:	gut
Grafik:	88%
Sound:	81%
Mehrspieler:	87%
Einzelspieler:	87 %

» Trotz kleinerer Mängel: Ausgezeichnet – die beste F1-Simulation, die es jemals gab! «



Endlich kommt die Wahrheit ans Licht! Wer bis dato behauptet hat, dass die Babys nicht vom Klapperstorch gebracht werden, wird in Cultures - Die Entdeckung Vinlands eines Besseren belehrt. Dort kommen die kleinen Stinker tatsächlich per Luftfracht zu Mami und Papi. Doch das ist längst nicht das einzige Mysterium ...

Die tollkühnen Wikinger



Fakten
- 23 Missionen
- Alles farblich individuell einstellbar
- Zwei Mehrspieler und Einzelspielermodi
- Komplett animierte Umgebung
- 38 Gebäudetypen
- Etwa 32 verschiedene Berufsmöglichkeiten

Cultures im Wettbewerb

	Cultures	Die Völker	Die Siedler 3
Tutorial	Ja	Ja	Ja
Missionen	23	30	24
Mehrspieler	6 Sp. LAN, TCP/IP	3 Sp. LAN	20 Sp. LAN, TCP/IP
Editor	Nein	Nein	Nein
Spielgeschwindigkeit	1	1	2
Zwischensequenzen	Nein	Nein	Ja
Fog of War	Ja	Ja	Ja
Handel	Ja	Ja	Ja
Militäreinheiten	3	5	5
Echtzeitkämpfe	Brauchbar	Brauchbar	Brauchbar
Seeschlachten	Nein	Nein	Nein
Zivile Einheiten	Ca. 32	85	150
Produkte	27	Ca. 30	32
Gebäudetypen	38	75	Ca. 45

Wie in den altbekannten Märchen kann auch die Hintergrundgeschichte von *Cultures* erzählt werden: Es war einmal, vor langer, langer Zeit, in einem kleinen Wikinger-Dorf in Grönland. Wochenlang überschwemmt ein sintflutähnlicher Regen das Land und eine bisher nicht da gewesene Kälte nimmt den Wikingern die Hoffnung auf eine gute Ernte. Die Hungersnot ist kaum noch zu ertragen. Plötzlich lässt der Regen nach. Voller Glückseligkeit und mit neuen Erwartungen betrachtet das Volk die strahlende Sonne. Doch kurz darauf zeichnet sich Angst auf den Gesichtern ab. Ein gigantischer Feuerball, den die Wikinger für die Sonne halten, zieht quer über das Himmelszelt und blendet sie. Der Feuerball explodiert in sechs Teile. Völlig verstört suchen sie eine Erklärung und beschließen, das Ganze als ein Zeichen der Götter zu deuten. Ihr einziger Gedanke gilt nur noch den so genannten Sonnensteinen und deren Zusammenfügung, um die Sonne nach Grönland zurückzuholen. Fest entschlossen packen die Wikinger ihre Sachen und segeln westwärts …

Reine Erziehungssache

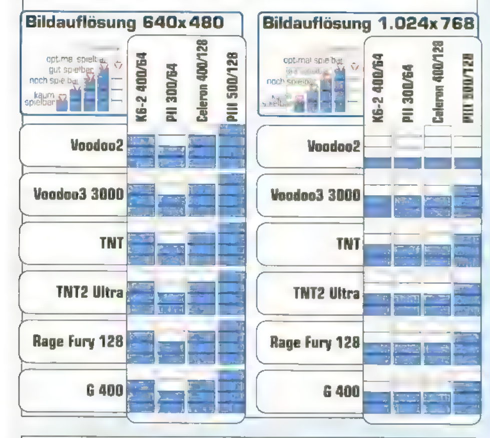
Sie spielen die Rolle des Gottes und wachen über die Evolution eines Wikinger-Dorfes. Um Sie allerdings nicht direkt mit einer ganzen Horde von Menschen zu belasten, startet jede Mission beziehungsweise jedes Gebiet mit einer vorgegebenen Anzahl von Schützlingen. Zusätzlich steht Ihnen als besondere Hilfestellung ein Tutorial zur Verfügung, das Sie mit allen Gegebenheiten, wie zum Beispiel dem Bauen diverser Häuser und Werkstätten (Schule, Wohnhaus etc.) vertraut macht. Kleiner Tipp am Rande: Achten Sie besonders auf die Nahrungsversorgung, da Ihre

Cultures

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Cultures benötigt keine 3D-Effekte, um sich in Szene zu setzen. Dadurch hängt es lediglich von der CPU und der Größe des RAM ab, wie flüssig das Spiel auf Ihrem System läuft. Um *Cultures* auf einem schwachen Rechner zu spielen, müssen Sie die Auflösung nach unten setzen und auf hohe Details verzichten.



Installation

Cultures gibt sich mit sparsamen 120 MB Installationsplatz zufrieden. Große Ladezeiten bei den Missionen sind nicht gegeben, im maximalen Bereich konnte schon nach etwa einer Minute begonnen werden. Innerhalb der Missionen läuft es flüssig und verzichtet auf lästiges Nachladen.

Sound & Musik

Bei der Vertonung von *Cultures* hat sich THQ wirklich viel Mühe gegeben. Die realistisch nachempfundene Geräuschkulisse der Fauna und Flora und die Gesprächigkeit der Wikinger in einer nicht erkennbaren Sprache runden das Ganze ab.

Steuerung

Gesteuert wird das Ganze wahlweise über Maus und Tastatur. Die Benutzermenüs erstrecken sich über die gesamten Bildschirmränder und sind einfach zu bedienen. Befehle werden den Charakteren durch Einzelanwahl gegeben.



Pro & contra

- ⊕ Sehr detaillierte Grafik
- ⊕ Komplette Flora und Fauna animiert
- ⊕ Soundeffekte realgetreu
- ⊕ Kampagnenübergreifende Story
- ⊖ Es kann nur mit einem Volk, den Wikingern, gespielt werden
- ⊖ Bei höchster Auflösung kaum spielbar
- ⊖ Spielgeschwindigkeit nicht variabel



Grafik

THQ setzt auf eine komplett animierte Umgebung und niedliche Charaktere. In der Auflösung 1.024x768 bestens spielbar, bei 1.600x1.200 beginnt es aufs Schlimmste zu ruckeln. Kleiner Programmierfehler: Bei der höchsten Auflösung verkleinert sich das Benutzermenü zudem.







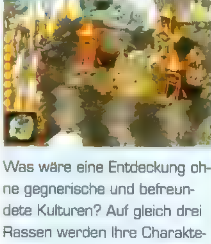
Die Kulturen

Indianer

Mayas

Eskimos

Wikinger



Was wäre eine Entdeckung ohne gegnerische und befreundete Kulturen? Auf gleich drei Rassen werden Ihre Charaktere bei ihrer Reise durch die Weltgeschichte treffen. Anmerkung: Einmal passiert es sogar, dass Sie auf einen feindlichen Wikingerstamm stoßen.



Fort Knox??? Oder nur Vorsichtsmaßnahme? Um die Bevölkerung vor plötzlichen Angriffen anderer Stämme zu warnen, wurden Wachtürme mitsamt Spähern am Dorfrand postiert.

Wikinger nur auf zweierlei Art sterben können – am Hunger oder im Krieg, ansonsten sind sie unsterblich. Sobald alle Gepflogenheiten bekannt sind, können Sie auch direkt mit der „Zucht" und „Pflege" beginnen. Jede Person stellt ein Individuum dar und braucht dementsprechend mehr oder weniger Zuwendung. Generell ähnelt *Cultures* dem Spiel *Die Sims*, nur dass Sie bei den Wikingern weitaus mehr zu organisieren haben. Berufswahl, Partnerwunsch, soziales Verhalten, selbst die Zeugung des Nachwuchses unterliegt Ihrem Aufgabenbereich. Letzteres bietet einen witzigen Zusatzeffekt: Zuerst bestimmen Sie im Benutzermenü der Frau das Geschlecht des Sprosslings. Geduldig wartet die Nordmännin vor ihrer Wohnstätte auf die Rückkehr ihres Ehemannes, der pflichtbewusst tagsüber seiner Arbeit nachgeht. Die nachfolgende Szene verläuft dann sehr intim, da *Cultures* ohne Altersbeschränkung erscheinen soll. Mann und Frau verziehen sich klammheimlich in ihr Zelt oder Haus, Herzchen steigen für ein bis zwei Minuten auf und kurz darauf eilt ein Storch

So spielt sich Cultures



Die Qual der Wahl: Mit einer geringen Anzahl von Charakteren starten Sie in den Szenarien. Die Anzahl der Bewohner unterscheidet sich aber je nach Mission. Bevor Sie mit der Platzierung der Häuser beginnen, sollten Sie zunächst die Entfernung zu den jeweiligen Rohstoffen beachten.



Fröhlich bauen die Herren der Schöpfung ein Wohngebäude nach dem anderen, während die Frauen darüber nachdenken, welchen Göttergatten sie sich zulegen werden. Die Rohstoffe werden vorerst aus dem Lager des Schiffes entnommen, bevor sie durch entsprechende Arbeiter produziert werden können.



Nahrungsmittel sind wichtig. Dementsprechend werden nahe den Wohnanlagen Fischerhütten und Bauernhöfe gebaut. Zudem sind Straßen dafür zuständig, dass die Bewohner schneller ihren Arbeitsplatz erreichen und somit Zeit sparen.



Voilà – ein Dorf ist fertig: Sobald alles soweit geregelt ist, können Sie getrost an die Fortpflanzung denken. Schließlich brauchen die neuen Werkstätten auch Arbeitskräfte. Aber bedenken Sie: Kinder wachsen und benötigen neuen Wohnraum.

herbei – wie zu erwarten, mit einem Baby im Gepäck. Dieses kann, wie die erwachsenen Bewohner auch, umgetauft werden. Wesentlich wichtiger als die Zeugung neuer Dorfmitglieder ist jedoch die Planung von Arbeits- und Schlafplätzen. So verhindert ein falsch gesetztes Haus den Zugang zu einer Werkstatt und Ihr Wikinger gibt eine Beschwerde auf. Wohl überlegt sein will auch die Vergabe der Berufe. Zur Auswahl stehen Ihnen neun Beschäftigungszweige, die vom Farmer über den Kundschafter bis zum Bauarbeiter reichen. Hat sich ein Wikinger erst mal in seiner Arbeit zurechtgefunden, wird das Berufsschema schnell als Ausbildung in der Schule angeboten. Zusätzlich unterteilen sich die Berufe nach einiger Zeit in präzisere Richtungen. So kann sich der Farmer beispielsweise zum Obstanbauer weiterentwickeln. Darüber hinaus wird ein weiteres Gebäude freigeschaltet, wie zum Beispiel beim Müller die Mühle. Wie Sie sehen, steht einiges an, um die Bedürfnisse aller zu befriedigen, denn jeder Bewohner möchte einen Beruf, ein Heim und eine Familie haben. Frauen sind allerdings von der Berufswahl ausgeschlossen, da die Wikinger der Auffassung waren, dass diese an den Herd gehören.

Mission impossible?

Cultures bietet im Einzelspielermodus zwei Auswahlmöglichkeiten: zum einen 10 unterschiedliche Einzel-Szenarien, die sofort anwählbar und meist ohne eine direkte Zielsetzung sind, und zum anderen eine Kampagne mit 13 geschichtlich zusammenhängenden Missionen. Bei der Kampagne müssen Sie gewisse Aufgaben erfüllen, um in die nächste Umgebung zu gelangen. Nach Beendigung der Mission müssen Sie aber nicht


Handel ist wichtig. Um diesen zu fördern, muss eine Partnerschaft eingegangen werden.


Die Produktpalette eines Lagerhauses zeigt den momentanen Stand der Güter an.

Kommentar



Tanja Bunke

Respekt! Eigentlich bevorzuge ich persönlich eher Ego-Shooter, trotzdem hat es Cultures innerhalb von Minuten geschafft, mich in seinen Bann zu ziehen. Die Grafik ist unheimlich niedlich und die Animationen beeindruckend. Man kann gar nicht mehr aufhören, die kleinen Gestalten bei ihrer Evolution zu beobachten und immer neue Wege zu erschließen. Eines kann ich mit Sicherheit sagen: Das Cultures-Fieber hat mich erwischt. Suchtgefahr!



Da hat es wohl nicht mit den Nachbarn geklappt: Feindlich gesinnte Stämme, wie hier ein fremdes Wikingerdorf, reagieren äußerst ungehalten über Besuch und bekämpfen den Eindringling sofort.

zwingend zur nächsten übergehen, sondern können sich, solange Sie möchten, um Ihr Dorf kümmern. Ihnen sind also keine Grenzen gesetzt. Bei einigen Szenarien werden Ihre Schützlinge von anderen Stämmen besucht. Indianer, Mayas oder auch Eskimos können sowohl friedlich als auch feindlich gesinnt sein. Freundliche Stämme sind zum Handel bereit und tauschen zum Beispiel eine gewisse Menge Nahrungsmittel gegen einen der sechs ersehnten Sonnensteine. Feindliche Gruppen werden bewaffnet über das Dorf herfallen. Es muss jedoch nicht zwangsläufig zum Kampf kommen. Eine gepflegte Unterhaltung oder eine Bestechung führen meist zur Partnerschaft. Allerdings sind auch die computergesteuerten Stämme untereinander verfeindet. Haben Sie sich also mit einer Kultur angefreundet, die mit einem anderen Volk in Konflikt steht, werden auch Sie zwangsläufig als Bedrohung angesehen. Schade, dass Sie bei *Cultures* lediglich mit den Wikingern das Vinland erkunden können und nicht, wie bei der Genre-Konkurrenz gang und gäbe, auch mit anderen Völkern die Missionen bestreiten dürfen.

Zeig mir, wie gefährlich du bist

Bei einem solchen Spiel darf natürlich der Mehrspielermodus nicht fehlen. Eine Auswahloption ist der Wirtschaftsmacht-Modus. Hierbei geht es nur darum, das vorgegebene Ziel möglichst schnell zu erreichen, zum Beispiel als Erster 30 Goldstücke zu ergattern. Vorgegeben wird das Ganze vom Spielmacher, der die Zusammenkunft leitet. Wesentlich actionlastiger wird es im zweiten Modus. Mit wildem Kampfgeschrei und bis an die Zähne bewaffnet, zeigen Sie den bis zu fünf Mitspielern, wo der Hammer hängt. Sieger ist – wie sollte es anders sein – derjenige, der am Schluss das Gemetzel überlebt. Da bleibt Ihnen also nur eins: Keule in die Hand, Helm zurechtgerückt und zeigen, was einen wirklichen Wikinger ausmacht!

Tanja Bunke

Vergleich

An der Vormachtstellung von Blue Bytes *Siedlern* im Wusel-Genre kann auch *Cultures* nicht rütteln, das zwar sehr viel ansprechender als die derzeitige Konkurrenz ist, aber mit den Wikingern lediglich ein einziges Volk bietet, was natürlich ein ganz dicker Minuspunkt ist. JoWoods *Die Völker* steht *Die Siedler* in fast nichts nach, rangiert aber aufgrund der etwas umständlichen Steuerung knapp hinter der alten und neuen Genre-Referenz.

Die Siedler III	89%
Die Völker	86%
Cultures	80%

Kommentar

Christian Sauerteig

Ach wie niedlich! Zugegeben, putzigere und wuseligere Animationen können nicht einmal Blue Bytes' Siedler bieten. Und auch die Idee, jede Spielfigur mit einer eigenen Persönlichkeit zu versehen, ist klasse. Ähnlich wie bei der Lebenssimulation Creatures wuchsen mir die kleinen Wikinger sofort ans Herz und ich erwischte mich immer wieder dabei, wie ich mich mehr um Pflege und Aufzucht meiner Spielfiguren als um die wirklich wichtigen Dinge des Spiels kümmerte. Im Gegensatz zu Die Siedler und Die Völker kommt mir die kriegerische Komponente bei Cultures etwas zu kurz und dass man nur mit den Wikingern, nicht aber mit den anderen Völkern wettsiedeln kann, ist mehr als ärgerlich und verkürzt die reine Spieldauer der dreisten, aber guten Siedler-Kopie im Vergleich zur Genre-Konkurrenz merklich.

Cultures

Mindestens:	PII 266 MHz, 64 MB RAM, Windows9x/2000
Sinnvoll:	PIII 400 MHz, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct 3D, Software
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus/Tastatur
Spielerzahl:	1 pro CD/6 über LAN/Internet
CD/HD:	Ca. 600 MB/120 MB
Internet:	www.cultures.de
Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	Ca. DM 89,95
Hersteller:	Funatic/THQ
Veröffentlichung:	September 2000
USK-Altersfreigabe:	Vorauss. ohne AB



Genre:	Aufbaustrategie
Testversion:	Beta vom Juli
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	90%
Sound:	87%
Mehrspieler:	79%
Einzelspieler:	80%

» Vorsicht, Suchtgefahr: Wozu noch ein Aquarium, wenn man Cultures haben kann. «

Auf sie mit Gebrüll

Nur nicht den Kopf verlieren! In Warlords Battlecry passiert das schneller, als Sie denken – und zwar nicht nur, weil der neueste Teil der bekannten Strategieserie in Echtzeit abläuft.



In *Warlords Battlecry* schlüpfen Sie in die Rolle eines Helden und können so direkt in den Schlachten mitmischen. In der verzweigten Kampagne sammelt Ihre Spielfigur Erfahrung, wodurch sich ihre Fähigkeiten verbessern. Ein Held kann so manche Schlacht wenden, nicht nur weil er selbst kräftig austeilt, sondern auch weil er verbündeten Truppen in seiner Nähe zu größerer Kampfkraft verhilft. Aber Vorsicht, denn mitten im Getummel konnte Ihr Alter Ego sterben und damit wäre die Mission sofort verloren. In den abwechslungsreichen Szenarien erwartet Sie so manche Überraschung, in der Mitte der Kampagne dürfen Sie sich sogar entscheiden, ob Sie sich den finsteren Mächten anschließen oder der guten Seite zum Sieg verhelfen. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich – im Spiel deutlich spürbar – in mehreren Stufen einstellen.

Gefährlich taktiert

Leider fehlt *Battlecry* echtes 3D-Terrain, davon abgesehen bietet es aber alles, was das Strategenherz begehrt: Formationen, Moral, Wegpunkte, selbst die Reaktion der eigenen Truppen auf Feindkontakt lässt sich konfigurieren. Gruppierte Einheiten richten ihre Marschgeschwindigkeit nach den langsamen Truppen. Sogar das Routefinding ist gut, allerdings brechen Hindernisse Formationen auf und erst am Ziel wird die Ordnung nach wildem Gewusel wiederhergestellt. Optisch ist *Battlecry* nicht der letzte Schrei, aber die Auflösung von bis zu 1.024x768 erlaubt eine ausreichend detaillierte Darstellung. Weniger schön sind die zu groben Animationsstufen, bei neun Rassen und zahllosen Kreaturen ist das aber nicht verwunderlich. Die Verkaufsversion enthält leider noch etliche Bugs, so dass auf manchen Rechnern der Sound nicht funktioniert oder das Spiel häufig abstürzt, was den Spielspaß deutlich reduziert.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Der neueste Vertreter der Warlords-Reihe ist ein echter Leckerbissen für Fantasy- und Echtzeitstrategiefans, der dank anständiger Mehrspieleroption inklusive Diplomatie, gelungener Gegner-KI, Editor und umfangreich konfigurierbaren Einzelszenarien auch noch lange nach Bewältigung der Kampagne Spaß machen dürfte. Die zahlreichen Bugs stören leider das ansonsten gute Spiel beträchtlich, jedoch arbeitet SSI bereits an einem Update, um die Fehler zu beheben.

Warlords Battlecry

Mindestens:	P 233, 64 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound3D
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzw./1 Sp. pro CD
CD/HD:	570 MB/1 GB
Internet:	www.warlordsbattlecry.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	SSI/Mattel
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Engl. Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	69%
Sound:	68%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	73%

» Abwechslungsreiche 2D-Echtzeitstrategie mit allen strategischen Raffinessen, leider noch verbugt. «



Um schneller neue Truppen auszuheben, errichten wir eine zweite Kaserne.



In der Kampagne gestalten sogar einige Zwischensequenzen die Story lebendiger.

Helden sind einfach toll. Todesmutig vernichten sie die abscheulichsten Gegner und retten nebenbei auch noch die Welt. Was aber tun, wenn es über ein Dutzend Planeten sind, die von blutrünstigen Außerirdischen belagert werden?



Die Zeit der Vergeltung

In ferner Zukunft: Beim Bau der so genannten Warpgates dachte niemand an lauernde Gefahren. Die Menschen sahen nur den Vorteil – die Reise binnen weniger Sekunden zu einer fernen Galaxie. Doch dann nutzten außerirdische Invasionstruppen die Tore für eigene Zwecke und fielen über die Planeten her. Jetzt, im Jahre 2236, planen die Menschen mit neuen Waffen und Fahrzeugen einen Gegenschlag.

Wo geht's zur Front?

Sie übernehmen den Part des Retters und müssen jeden Planeten von dem Joch befreien. Ausgerüstet sind Sie mit einem Buggy, der sich in sechs verschiedene Varianten mit diversen Waffensystemen umbauen lässt, beispielsweise in einen Truck mit Lenkraketen. Im Kampf gegen fliegende Skelette und überdimensionale Spinnen, um nur zwei der 30 Gegnertypen zu nennen, müssen Sie Ihre Waffen auch gekonnt und strategisch geschickt einsetzen. Die Kämpfe ähneln nämlich ein wenig einem U-Boot-Krieg: Vom Fahrzeug aus erfassen Sie die fremden Invasoren und beschießen diese in der Hoffnung, dass sie auch kurz darauf das Zeitliche segnen. Dabei sollten Sie außerst überlegt vorgehen, da nur eine geringe Menge an Munition zur Verfügung steht. Ist es Ihnen dann gelungen, den Planeten zu säubern, transportieren Sie sich mit einem Sternentor direkt zum nächsten Kampfeinsatz. Aber beachten Sie: Je weiter Sie in die Sternensysteme vordringen, desto zahlreicher sind die Feinde und umso schwieriger sind die Aufgaben. Falls Sie nach Vollendung der 22 Missionen immer noch nicht genug haben, sollten Sie einen der fünf Mehrspielermodi, wie etwa Capture the Flag, probieren. Also: Ziel anvisieren und Vollgas!

Tanja Bunke

Kommentar

Tanja Bunke

Dank des Lern-Parcours zu Beginn des Spiels gewöhnt man sich schnell an die schwerfällige Steuerung und den richtigen Einsatz von Waffen- und Fahrzeugtyp. Motivierend war allerdings nur die Frage: Welche Gegner erwarten mich dort?



Grafisch bietet Infestation leider nicht viel: Objekte sind zu grob gerendert und verwischen beim näheren Hinschauen.

Infestation

Mindestens:	P 166 MHz, 32 MB RAM, 8 MB 3D-Karte
Sinnvoll:	PII 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1 pro CD/8 per Internet/LAN
CD/HD:	177 MB/mind. 70 MB
Internet:	www.ubisoft.de/produkte/infestation/index.html
Sprache:	Englisch/Deutsch
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	Frontier Dev./Ubi Soft
Veröffentlichung:	August 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätse, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Science-Fiction-begeisterte Rennfahrer werden sicherlich ihre Freude daran haben. «

Genre:	**Action**
Testversion:	**Beta von Juli**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	–
Grafik:	65%
Sound:	61%
Mehrspieler:	68%
Einzelspieler:	

67 %

Dicke X-trawurst?

Weil X-Tension ein netter Titel für eine Erweiterung ist, bleiben wir bei Wortspielereien: Ist die X-trawurst zu Beyond the Frontier ihr Geld wert oder will uns der Hersteller ein X für ein U vormachen?



Lichteffekte, Raumstationen, Himmelskörper: X ist größer geworden und immer noch ansehnlich.

Das Add-On zu *X – Beyond The Frontier* bietet viele neue Möglichkeiten. Sie dürfen andere Schiffe steuern, zusätzliche Sektoren erforschen, sich am verbesserten Interface erfreuen und erhalten endlich echte Aufträge. Im Grunde handelt es sich hier jedoch eigentlich nicht um eine Erweiterung, sondern um ein neues Spiel. Sie beginnen wieder bei null, haben ein popeliges Schiff und wenig Kohle, tingeln wie einst bei *Elite* von Raumstation zu Raumstation, kaufen Ware und verticken diese Gewinn bringend. Der Start erweist sich erneut als schleppend und der Spieler benötigt einen Geduldsfaden mit der Dicke eines Stahlseils. In dieser Phase ist *X-Tension* wie Angeln: gemächlich, entspannend, aber nicht jedermanns Sache. Erst Stunden später können Sie Fabriken bauen und sich eine Handelsflotte leisten. Wer sich so weit durchbeißt, wird schmerzlich erkennen, dass er zwar viele schöne Dinge kaufen darf, um sein Schiff besser auszustatten (was z. B. bei der Jagd auf Piraten lebensnotwendig ist). Dummerweise kriegt er aber eines sicher nicht: „Guten Tag. Ich hätte gerne einen Patch", flehte der Zocker in der Handelsstation .

Blöde Macken

Zwei Beispiele für Programmfehler: Die Piraten werden im Lauf der Zeit so mächtig, dass sie manche Sektoren nahezu leerfegen, weil sie aus Langeweile nicht etwa Fingernägel feilen, sondern etliche Stationen wegbröseln. Wenn's nicht ohnehin den Spieler erwischt. Außerdem haben Missionen blöde Macken. Wenn Ihnen mal wieder ein Job angeboten wird, für dessen Erledigung die Summe von null Credits rausspringt, kommt Ihnen unweigerlich der Slogan „Ich bin doch nicht blöd" in den Sinn. Tipp: Verfolgen Sie die weitere Entwicklung unter www.egosoft.de – ein Patch war bei Redaktionsschluss angekündigt. *X-Tension*, das mit einem Roman aus dem *X*-Universum ausgeliefert wird, ist zum Vollpreis auch als Paket mit dem Originalspiel erhältlich. Wenn Sie sich als Neuling ins All wagen wollen, würden wir Ihnen trotzdem das erste Spiel *Beyond the Frontier* (PCA 8/99: 80%) alleine – zum Sparpreis erhältlich – empfehlen.

Harald Fränkel



Auftrag: Hier will ein wettsüchtiger Argone ein Rennen.

Kommentar

Harald Fränkel

Nach einem grandiosen Intro setzt mich das Programm unvermittelt im All aus – lieblos wie ein Urlauber, der seinen Fiffi an der Autobahnraststätte „vergisst". „So, und jetzt treib Handel", ruft es mir zu. Ich frage freudig: „Soll ich das Universum vor einer neuen Bedrohung retten? Eine holde Prinzessin befreien?" Trotzige Antwort: „Nix. Flieg rum, treib Handel, werde reich und hab gefälligst Spaß." Ich schmolle: Mich persönlich motiviert es nicht, dasselbe wie in X noch einmal machen und diesmal sogar auf eine Hintergrundstory verzichten zu müssen. Süchtige Profitgeier werden dagegen glücklich sein – nach dem Patch.

X-Tension

Mindestens:	P 200, 32 MB, 3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, AGP
Sound/Musik:	DirectSound (3D), EAX, MP3
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	272 MB/257 MB
Internet:	www.beyondthefrontier.com/deutsch
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 40,-
Hersteller:	Egosoft/THQ
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

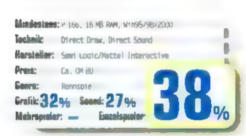
» Mangels Story treibt Otto Durchschnittsspieler ziellos umher. Fans ärgern sich über die Bugs. «

Genre:	Weltraumsimulation
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	82%
Sound:	80%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	64%

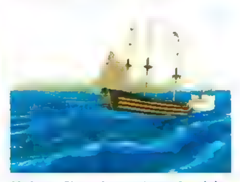
Hot Wheels Stunt Driver



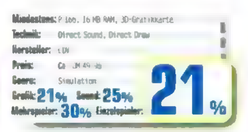
Der Kunde ist verpflichtet, die Registrierungskarte vollständig ausgefüllt an Mattel Interactive zuruckzuschicken, steht in der Anleitung. Und wenn nicht? Dürfen Sie dann dieses „Wahnsinns-Rennspiel" nicht mehr zocken? Ware vielleicht auch besser so, denn die sechs Rennstrecken ohne Gegenspieler und den zwölf Mini-Autos sind langweilig. Da hilft auch kein Streckeneditor. Lauwarme Ideen mit der Technik von vorgestern locken kein Kind mehr aus dem Sandkasten. **Jh**



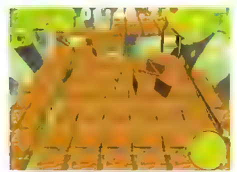
Virtual Sailor



Haben Sie schon einmal erlebt, wie ein Segelboot zu einem U-Boot mutiert und trotzdem nicht sinkt? In der Nautik-Simulation *Virtual Sailor* ist alles möglich. Dynamischer Wellengang, realgetreue Segelgeräusche, wie z. B. das Rauschen des Windes, und voll kontrollierbare Wetterbedingungen sind zwar ganz schön, ändern aber nichts an dem Grafikdebakel. Positiver Aspekt: Zur Auswahl stehen uber 25 Wasserfahrzeuge, von dem plumpen Floß bis zur eisberggestrandeten Titanic. **tabu**



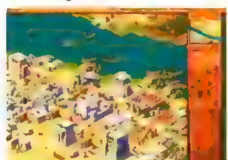
Ka'Roo



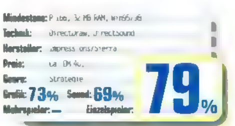
Joe ist ein kleines Känguru, das mit Boxhandschuhen auf Weltreise geht und auf seinen Wegen über halsbrecherische Plattformen Jump&Run-typische Aufgaben löst. Die 80 Levels sind auf sechs abwechslungsreiche Szenarien verteilt und steigen im Schwierigkeitsgrad ganz sachte an. Das niedliche, völlig gewaltfreie Spiel eignet sich sehr gut für die ersten Schritte der lieben Kleinen in der PC-Spielewelt. **ha**



Kleopatra



Funf neue Kampagnen und 15 neue Szenarien bietet das Add-On zum Aufbaustrategiespiel *Pharao*. *Kleopatra* setzt dort ein, wo *Pharao* aufgehört hat: Am Ende der ägyptischen Blütezeit wollen biblische Plagen bekämpft, Weltwunder errichtet und Barbarenstämme in die Flucht geschlagen werden. Am eigentlichen Spiel hat sich nix geändert, auch ein Mehrspielermodus fehlt nach wie vor. Fazit: Das ideale Futter für alle *Pharao*-Fans, um sich die Wartezeit auf *Zeus* zu verkurzen. **cs**



Spielerforum

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcaction.de

Zentrale Service-Nummer:
Tel. 0911/2872 150 (13-17 Uhr)
Fax 0911/2872-250

Anschrift des Abo-Service
PC Action
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:
Tel. 0180/5959506 (0,24 DM/Min.)
Fax. 0180/5959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
Christian Müller (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge

Redaktion
Herbert Aichinger, Tanja Bunke, Harald Fränkel, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Hardware
Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz, Bernd Holtmann

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

Layout
Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Sabine Klier (Grafische Konzeption), Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Bildredaktion
Albert Kraus

Textredaktion
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer

Titel:
(c) Fox Interactive
Gestaltung: Gisela Tröger

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872 200

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung)
Hans Fauth, Jeanette Haag, Sandra Wendorf

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC-Action CD DM 115,20
(Ausland DM 139,20)
PC-Action DVD DM 114,-
(Ausland DM 138,-)

Abo-Service:
PC Action Abo-Betreuung,
74168 Neckarsulm
Tel. 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A 5081 Anif
Tel. 06246/8820
Fax 06246/8825277
E-Mail: ndult@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis, 12 Ausgaben
PC Action CD ÖS 909,-
PC Action DVD ÖS 900,-

Druck
Christian Heckel GmbH, Nbg

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: +49-911/2872-345
Fax. +49-911/2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENLEITUNG:
Thorsten Szameitat (-141)
(Anzeigenleitung/V.i.S.d.P.)

ANZEIGENBERATUNG:
(Games) Jens Klüver (-348)
(Hardware, Banking & Insurance)
Wolfgang Menne (-144)
(Toys, Trade & Entertainment)
Michael Wamser (-245)
(Food, Beverage, Tobacco)
Claudia Rudolph (-143)
(Fashion, Care & Technology)
Ina Schubert (-346)

ANZEIGENASSISTENZ:
Anja Krauß (-345)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer (-140)

CONTROLLING:
Susanne Szameitat (-142)

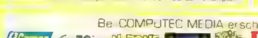
ANZEIGENGRAFIK:
Sabine Klier (-138)

Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 1.10.99



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage [illegible] Quartal 2/00: 22.624 Exemplare

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B [illegible]





Die PC ACTION 10/2000 erscheint am 20. September 2000

GTA 2



Seite 120

Noch mehr Spielspaß mit GTA und GTA 2: neue Stadtkarte, neue Autos und Editoren auf CD.

Need for Speed



Seite 118

Porsche, BMW, Ford und Mercedes: Kurven Sie mit neuen Autos um die neue Hammerbay-Strecke.

Inhalt

Auf der Cover-CD

Age of Empires
Drei aufgezeichnete *Age of Kings*-Spiele, Beschreibung aller Gebäude und Einheiten im Überblick

Anstoss 3
Patch 1.20, Editor-Patch, Nemos Spielstände

C&C 3 Tiberian Sun
MOD Infantery Force, Patch 1.5 für MOD Infantery Force, Basismodul, Grafikmodul, Kampagnenmodul, Soundmodul I, Soundmodul II und Einheitenmodul für Infantery Force

Die Sims
SimTransmogrifier plus Dokumentation, ein inoffizielles Tool zum Verändern von Objekten

FIFA 2000
Zwei neue Stadien: Amsterdam Arena und Nou Camp Stadion, die Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats

Flugsimulationen
MD-83 mit Default Panel für *FLY!*, Engl. schsprachiger Funkverkehr für die deutsche Version von *FLY!*, FlyFinalPatch

GTA 2
Karte des Monats, Neues Fahrzeug, *GTA 2*-Texturen-editor STYed 1.4, Wang-car-Bonus, GTA Mafiosi (*GTA 1*), GTA Cars (*GTA 1*), Karten-Editor GTA M1 (*GTA 1*)

Half-Life
Sniper Crosshair, *Resident Evil*-Haus, Sputnik-Mehrspielerkarte, The Long Night – Einzelspieler-Episode

Need for Speed
Porsche 928 GTS (*NFS Porsche*), BMW 810 Alpina (*NFS 4*), Mercedes E Klasse V12 Brabus (*NFS 4*), Ford F-350 Super Duty (*NFS 4*), Hammerbay – Neue Strecke (*NFS 4*)

NHL 2000
Neue Trikots, Grafik Utility, Neue Spieler

Starcraft
Spielbericht Marquis_de_Ares vs. [DEF]Golgar, Mehrspieler-Karte: Conquest

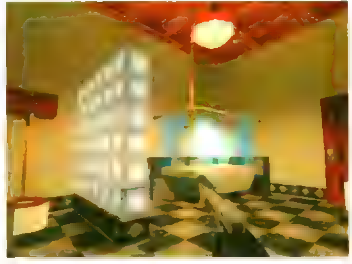
Unreal Tournament
Riot Girl Model, Chemical Boss Skin, Deathmatch-Maps, DM-Nitro und DM-Vortress, CTF-Maps, CTF-Horus und CTF-Floating-pyramids, Assault-Maps AS-Coldsteel und AS-Throne, Domination Maps DOM-Hysteria und DOM Golmud, Comic-Mutator BatThwap

Half-Life

David Adamczewski informiert Sie uber *Half-Life*, *Team Fortress* und alle anderen Zusatzprogramme.

„Das Netzstatt-Event stellte fur viele Spieler das Highlight dieses Jahres dar, immerhin waren die besten Gordon Freemans aus ganz Deutschland vertreten. Leider kam es zu kleineren Unstimmigkeiten, weil der Veranstalter nicht mit einem derartigen Ansturm rechnen konnte und einige Besucher draußen bleiben mussten."





Auf They Hunger 2 freuen sich viele. Erneut setzt der Grusel-Mod auf dustere Szenarien. Links sehen Sie ein Arbeitszimmer, in dem ein Toter liegt, rechts ein Bad samt heimeliger Lichtquelle.

Bitte weiter-gruseln!

GA-Source hat neue Bilder zur kommenden Total Conversion von Neil Manke ins Web gestellt (http://www.ga-source.com): Vor allem die Licht- und Schattenspiele von They Hunger 2 sind beeindruckend. Zwei Screenshots können wir Ihnen auf dieser Seite präsentieren.

Europa-Liga

Die weltweit größte Liga für Spiele, die CPL Europe (www.cpleurope.com), hat den Trend zur *Half-Life*-Modifikation (Mod) Counter-Strike erkannt. In der kommenden Saison, vom 26. bis 29. Oktober, wird es in Kopenhagen als Turnierspiel angeboten Preise im Wert von bis zu 35.000 US-Dollar warten auf ihre Gewinner.

Resident Evil

Weil wir das *Resident Evil*-Haus so witzig fanden, das ein Fan nachgebaut hat, packten wir es gleich als Schmankerl auf unsere Cover-CD. Die Jungs von Counter-Strike.de (http://www.counter-strike.de) drücken es folgendermaßen aus: „Wer das Spiel kennt, MUSS sich diese Karte einmal anschauen."

Meister Inquisitor

Das Organisationsteam von Netzstatt (www.netzstatt.de), ein Netzwerkcafé-Anbieter, machte es mit dem Internet-Spieledienst Won.net möglich: In der Columbiahalle Berlin trafen sich nach 20 Vorrunden die zwölf treffsichersten *Opposing Force*-Spieler Deutschlands, um den König der Könige zu ermitteln. Die Hauptdarsteller des Tages zockten rund sieben Stunden, während sie die an der Buhne aufgestapelten Gewinne im Blickfeld hatten. Sieger wurde ein alter Bekannter aus der *Half-Life*-Gemeinschaft: Inquisitor. Der Berliner, der im „wirklichen Leben" Steffen Kunst heißt, zog mit einem Vorsprung von vier Abschüssen knapp an seinem Finalgegner vorbei.

Live im Radio

Das Notebook im Wert von 3.000 Mark trug Inquisitor erschöpft, aber glücklich von der Bühne. Aber auch weitere neun Teilnehmer hatten allen Grund zur Freude, denn immerhin gab es für die Plätze 2 bis 10 jede Menge Hardware Die rund 500 Besucher waren nicht ausschließlich wegen des *Opposing Force*-Finals angereist, denn zeitgleich fand zudem ein Counter-Strike-Turnier statt. Radio FRITZ (www.fritz.de) sorgte mit seiner vierstündigen Live-Berichterstattung einerseits für professionelle Atmosphäre und andererseits für einen Ansturm an Schaulustigen, der den Veranstalter förmlich überwaltigte.



Das kennen wir doch? Genau, das Resident-Evil-Haus hat Counter-Strike erobert ...



Auf der Cover-CD

Sniper Crosshair
Ein Fix zur Counter-Strike-Beta6 6
snipercross.exe

Resident Evil
Das Haus aus dem Kultspiel
de resident evil.exe

Sputnik
Die aktuellste Mehrspielerkarte von Devious
sputnik.exe

The Long Night
Germano Guerrinis Einzelspielerkarte
tln eng.exe

Unreal Tournament

Unser Experte Andreas Butter informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis

„Mutiert Unreal Tournament langsam zum Volkssport der Jugend? Wir werden sehen, was unsere CTF-National-mannschaft bieten kann."



Strike Force Version 1.30 wartet mit neuen Texturen, z. B. Waffen, und Änderungen auf.



Armee pur: In Strike Force wird alles benutzt, was großen Schaden verursachen könnte.

UT – Inside

Spekulationen gab es zur Genüge. Ende Juni begann letztlich die Vorbereitung für ein Szene-Projekt namens UT – Inside. Rund ein Dutzend bekannter Spieler aus der deutschen *UT*-Szene schloss sich mit der Absicht, ein unabhängiges Webportal zu schaffen, zusammen. Im Mittelpunkt stehen das Clangeschehen sowie Ereignisse und Neuigkeiten aus der Szene. Nach einigen Tagen Vorbereitung ging die Seite dann endlichAnfang Juli online (http://ut-inside.utstation.de). Was die Truppe um =ZZ=Holyfly, [UwR]Earn, [Badct]Mr.Frost und =ZZ=Pride u. a. da auf die Beine gestellt hat, ist schon in der Anfangsphase beeindruckend und verspricht die Seite für alle zu erden, die *UT* mit und ohne Clans online zocken!

Außerdem

/// **Tumb** von **Ut-Web** (http://ut.gamesmania.de) hat auch diesmal wieder die ganze Arbeit geleistet und Ihnen eine Menge Files zu finden auf der Cover CD besorgt! /// Diejenigen unter Ihnen, die noch immer **Unreal** *UT* vorziehen, werden bei dem neuen Portal OldUnreal unter http://www.oldunreal.com fündig. /// Der avisierte Releasetermin der ersten Beta für **Unreal Fortress** ist der 11. August. Infos unter http://www.unrealfortress.com. /// Sollten Sie das Pech haben, *UT* per Modem online spielen zu müssen, finden Sie unter http://www.planetmaniac.co.uk ein hilfreiches **Ping-Tutorial**. /// **SWAT** heißt ab sofort **Tactical Ops** (http://www.planetunreal.com/tacticalops). Die Beta 1.2 ist gerade erschienen. Unter http://www.littlewhitedog.com/reviews games 00006.asp finden Sie ein lesenswertes Review. /// Weitere Gegner für Duelle online finden Sie bei der neuen 1on1-Liga unter http://1on1league.utstation.de. /// Die Version 1.30 für **Strike Force** ist in Arbeit. Vor allem die Bots sollen nun gleichwertige Mitspieler werden. Details unter http://www.planetunreal.com/strikeforce/news/index.shtml. /// Beim **Citadel UT Complex** finden Sie eine Menge *UT* Maps inklusive Bewertungen. Besuchen Sie http://citadel.utcenter.com. /// Per **UT Mirc 2.0** können Sie vom Chat aus orten, wo Ihre Freunde *UT* zocken. Infos unter http://phalanx.accao.net/utmirc.htm. ///

UT-EM 2000?

Am 1.Juli ging die Seite des UT Council (http://www.utcup.com) online. Vater des Gedankens war der Schwede Borka, der nun mit einigen anderen Zockern aus Europa ein Turnier auf die Beine stellt, das den *UT*-Europameister in CTF küren soll. Teilnehmende Länder sind die Niederlande, Schweden, England, Österreich, Belgien, Finnland und Deutschland. Die Länder stellen wiederum jeweils ein Komitee, welches die zwölf Vertreter des jeweiligen Landes wählt. Für unsere Truppe tun dies die Kollegen (D+D)FragP, (MV)SubZero, Lord Lee, XaN!Boss sowie (FrAh)Deli. Sollte das Turnier unter den allgemein anerkannten Bedingungen ausgetragen werden, dann können sich die Gegner des deutschen Teams auf einen heißen Tanz gefasst machen. Favoriten für die Ernennung sind Spieler aus einem Pool der Top-CTF-Clans Dawning Dusk (D+D), Mavericks (MV) Time 2 Die =!T2D!=, Rough Religion =RR= sowie der Sieger der Deutschen Clan Liga in CTF (http://www.decl.de) und momentan wohl stärkstem CTF-Clan in Deutschland, den Fallen Souls §FS§. Das Turnier wird 5 gegen 5 gespielt und startet am 11. September 2000. Das Auswahlteam wird genau vier Wochen vorher bestimmt. GO, Team Deutschland!



Unreal Fortress: eine Mischung aus Capture the Flag und anderen Modi? Bisher ist leider noch nichts Konkretes bekannt und man kann nur vermuten. Wir sind auf jeden Fall gespannt.



Was geht in UT.de?

Das Team besteht aus mehreren Redakteuren, die für die täglichen News verantwortlich sind. Es gibt zum Beispiel Berichte über alle wichtigen Spiele der Clans untereinander, Vorstellung der Clans und Reporte über den Verlauf in den verschiedenen Ligen. Daneben finden Sie Interviews mit Großen und Kleinen der Szene, Downloads, Foren, Romane und Gerüchte. Kurz: Fakten und Files, aber auch Klatsch und Tratsch für Interessierte. Wenn Sie also wissen möchten, was in der deutschen *UT*-Szene abgeht, schmeißen Sie Ihren Browser an und besuchen Sie die Jungs!

Einer für alle, alle für einen

UT – Inside lebt von dem Engagement und den Informationen der Spieler. Sie müssen demnach kein Mitglied des Teams sein, um sich einbringen zu können. Wenn Sie also glauben, dass Sie etwas Lustiges, Wichtiges oder Interessantes über die *Unreal Tournament*-Szene zu sagen haben, oder es auch nur Ideen, Vorschläge und Kritik sind, dann wenden Sie sich per Mail an =ZZ=Holyfly (Holyfly@sirecontact.de) oder an [UwR]Earn (earn@united-warriors.de.)

Der König ist tot, es lebe der König: Der Unreal-Tournament-Mod SWAT läuft ab sofort unter dem Namen Tactical Operations. Also Shotgun geschnappt und auf zur Jagd.



Interessante Kameraperspektive. Bild-in-Bild wird bei Unreal Fortress Standard sein.

Auf der Cover-CD

Riot Girl Model
Cooles Mode.
Riot.exe

Chemical Boss Skin
Sehr gutes Skin für den „Boss
666 Chemical Boss Skin.exe

DM-Nitro
Erstklassige Map
DM-nitro.exe

DM-Vortress
Eine weitere gute Deathmatch-Map
Dm-vortress.exe

CTF-Horus
Eine der besten CTF-Maps
Ctf-horus.exe

CTF-Floatingpyramids
Spaßige CTF-Karte
Ctf-floatingpyramids.exe

AS-Coldsteel
Sehr gute AS-Map
As-coldsteel.exe

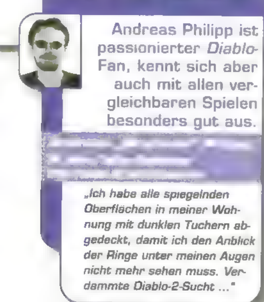
AS-Throne
Anspruchsvolle Assault-Map
As-throne.exe

DOM-Hysteria
Fantastischer Domination-Level
Dom-hysteria.exe

DOM-Golmud
Weitere gute DOM Map
Dom-golmud.exe

BatThwap
Ein Art „Comic" Mutator
BatThwap12.exe

Diablo 2



Andreas Philipp ist passionierter *Diablo*-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

„Ich habe alle spiegelnden Oberflächen in meiner Wohnung mit dunklen Tüchern abgedeckt, damit ich den Anblick der Ringe unter meinen Augen nicht mehr sehen muss. Verdammte Diablo-2-Sucht ..."

Server nicht aktiv

Hui, da hat sich Blizzard aber einen netten Fehlstart mit *Diablo 2* geleistet. Zwar gibt es an dem Spiel selber nicht allzu viel auszusetzen, aber das Battle.net-Debakel, das bereits am zweiten Erscheinungstag begann, dürfte dem guten Ruf der Firma sicher nicht zuträglich gewesen sein. Trotz eines vierwöchigen Server-Stresstests mit rund 100.000 Spielern geht nämlich fast gar nichts. Die Server waren die meiste Zeit über entweder nicht aktiv, völlig überlastet oder Spieler verloren bereits nach wenigen Minuten die Verbindung. Blizzard gab eine offizielle Erklärung ab: Der Abverkauf läge in dieser kurzen Zeit weit über den Erwartungen. Der Stresstest habe geholfen, aber bei einer Million Spielern träten eben trotzdem noch neue Probleme auf. Laut Havas Interactive wurden allein in Deutschland bis jetzt über 250.000 Spiele abgesetzt, ein beträchtlicher Teil der Käufer wolle nur über das geschlossene Battle.net spielen. Diesem Ansturm sind die europäischen Server in Schweden nicht gewachsen. Es fehlt an nötigen Servern mit ausreichender Bandbreite. Deswegen ist die Zahl der offenen Spiele im geschlossenen Battle.net streng limitiert. Die jedem *Diablo 2*-Battle.net-Spieler bestens bekannte Anzeige „Server nicht aktiv" besagt, dass sich keine weiteren Spiele öffnen lassen und die Server voll ausgelastet sind. In diesem Fall bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als es weiter zu probieren, was selbst an Vormittagen unter der Woche einige Minuten dauern kann, oder sich in ein bestehendes Spiel einzuklinken. Verständlicherweise ist der Geduldsfaden der Online-Spieler ziemlich kurz und wer sein Schimpfwörter-Repertoire aufbessern will, ist in den Battle.net-Channels bestens aufgehoben. Blizzard hat angekündigt, den Missstand zu beseitigen, aber keinen Termin genannt. Bis Ende Juli wurden die Asien- und beide US-Realms mehrfach verstärkt, eine Verbesserung der

Gilden gegen Diablo

Die Gilden-Features haben es zwar nicht bis in die finale Version geschafft, dennoch sind die Gilden weiterhin mit Macht aktiv. Wir werden uns in den kommenden Ausgaben diesem Thema noch verstärkt widmen. Bis dahin können Sie sich bereits einen eigenen Eindruck von den bestehenden Clans und Gilden im Gilden-Web (www.gilden-web.de) machen. Dort sind mittlerweile über 270 Gilden verzeichnet, jeweils mit einer kleinen Info-Seite und Ansprechpartner.

Ein Add-On?

Bereits seit dem Beta-Test brodeln die Gerüchte um eine Erweiterung zu *Diablo 2*. Obwohl Blizzard die Spekulationen bisher nicht kommentierte, geistern neue Informationen durch die *Diablo*-Fangemeinde. Abgesehen von neuen Monstern, Aufträgen und Gegenständen, die teilweise nur von einem bestimmten Heldentyp verwendet werden können, stehen zwei zusätzliche Charakterklassen im Mittelpunkt: Der Druide soll eine Mischung aus Natur- und Elementarmagie einsetzen, während man sich den Assassin als eine Art Ninja vorstellen kann.

Drei Helden stürmen Mephistos Kerker. Bis das Battle.net anständig läuft, können Sie solche Szenen nur mit viel Glück gen...

Das Tor zur Hölle: Den Flüchen des Totenbeschwörers und den Hieben des Barbaren können selbst diese starken Monstren nicht widerstehen.

Euro-Server ließ aber auf sich warten.

Problemzone Performance

Parallel dazu arbeitet Blizzard am nächsten Update. Ende Juli befand sich die Version 1.03 in der Testphase und sollte mittlerweile verfügbar sein. Schließlich existieren noch einige kleinere Bugs sowie Probleme mit der Performance. Letzteres betrifft vor allem Rechner mit Nvidia-Karten. Selbst High-end-Rechner kommen hier bei größeren Monsterhorden auf dem Bildschirm derbe ins Schwitzen. Statt der Hersteller-Treiber sollten in jedem Fall die aktuellen Detonator-2-Treiber von Nvidia genutzt werden, die in einigen Fällen Abhilfe schaffen konnten. Eine weitere, wenn auch riskante Moglichkeit ist der Einsatz der DirectX8-Beta-Version. Eine Vergrößerung des Arbeitsspeichers auf mindestens 128 MB lässt *Diablo 2* ebenfalls eine Spur flüssiger laufen. Die Festplatten sollten frisch defragmentiert sein. Teilweise heftige Probleme verursachte auch der von Blizzard verwendeten Kopierschutz bei CD-Laufwerken mancher Hersteller. In den meisten Fällen konnen hier neue Treiber dafür sorgen, dass die Original-CD im Laufwerk auch als solche erkannt wird. Selbst bei der Vollinstallation werden übrigens nicht alle Dateien auf die Festplatte gebannt. Die Datei „d2music.mpq“ bleibt auf der CD. Da das Spiel häufig auf die Musik-Dateien zugreift, kann das zu enormen Performance-Einbruchen führen. Hier reicht es aus, die 332 MB große Datei einfach mit ins *Diablo 2*-Verzeichnis zu kopieren. Besitzer großer Monitore werden sicherlich schon über die kornige Grafik aufgrund der niedrigen Auflösung geflucht haben. Alternativ können Sie *Diablo 2* im Fenster spielen. Hierzu muss die Verknüpfung zur Startdatei Diablo II.exe wie folgt geändert werden: „Pfad zur Diablo II.exe“ -w

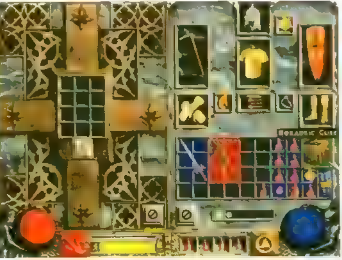
Echter Rinderwahn! Die verruckten Rindviecher treten in riesigen Horden oder besser gesagt Herden auf.

Tauschbörse

Ihr Inventar quillt uber? Sie haben Set-Gegenstände, mit denen Sie nichts anfangen können? Schauen Sie doch mal in die zahlreichen Foren der *Diablo 2*-Fanseiten. Bei allen großen Seiten gibt es mittlerweile Tauschborsen, in denen Sie Uberflüssiges gegen die Gegenstände Ihrer Träume eintauschen können (z. B. bei www.d2watchtower.de und www.d2network.de). Bei www.d2bay.de ist sogar schon ein Auktionshaus für *Diablo 2*-Gegenstande eroffnet worden. Gezahlt wird naturlich auch hier in *Diablo 2*-Währung.



Nachdem Diablo besiegt ist, können Sie das Tor in den geheimen Kuh-Level öffnen.



Die Liste der möglichen Kompositionen für den Horadrim-Wurfel wächst weiterhin an.

Ultima Online

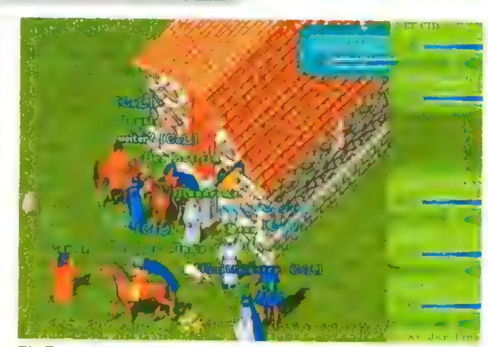
Michael Werner ist seit dem Start von *Ultima Online* begeisterter Bürger Britannias und teilt bereitwillig seine Erfahrungen.

„Mehr und mehr News über UWO.0 machen mir als eingefleischtem UOler bereits heute den Mund wässrig, aber auch das Faction System wird vorerst für viel Abwechslung sorgen."

Faction System

Origin bastelt derzeit am so genannten „Faction System", wodurch *Ultima Online* wieder um ein „Player-versus-Player"(PvP)-Feature erweitert werden soll. Das Parteisystem erlaubt es Zünften – Spielergruppen, die zusammen für ein gemeinsames Ziel kämpfen –, an den Schlachten teilzunehmen, die abgesehen vom Tod der Unterlegenen noch weitere Konsequenzen haben. Aktuell hat Zunftkriegsführung im Spiel keinen wirklichen Kontext, der erst durch das Parteisystem integriert wird. Dabei geht es um eine Art „Capture the flag": Acht Städte in Britannia (Britain, Trinsic, Minoc, Moonglow, Yew, Delucia, Skara Brae und Magincia) können unter die „Kontrolle" einer Partei (Faction) fallen, indem ein Mitglied einer Faction das Siegel aus einer der Städte stiehlt und es in das Hauptquartier der Partei bringt. Dort muss das Siegel 24 Stunden verteidigt werden, in der Zeit können es Mitgliedern einer anderen Partei ihrerseits stehlen. Sind die 24 Stunden abgelaufen, bringt die Partei das Siegel in die Stadt zurück und übernimmt für mindestens eine Woche die Kontrolle über die Stadt.

Der Playerkiller-Jagd haben sich viele UO-Gilden verschrieben.



Die Zentrale jeder Gilde – das Gildenhaus: Hier bereiten die Mitglieder ihre zukünftigen Überfälle und Streifzüge vor.

Städteeroberung

In kontrollierten Städten kann die Partei zwei Ämter mit eigenen Leuten besetzen: Der Finanzminister kann die wirtschaftliche Seite der Stadt manipulieren, indem er die Preise für alle käuflichen Gegenstände in der Stadt festsetzt. Außerdem kann er vier spezielle Verkäufer aufstellen (Flaschen-, Erz-, Reagenzien- und Holzverkäufer) und so die Schatzkammer der Stadt füllen. Der Sheriff kann mit Mitteln der Stadtkasse Wachen anheuern, die in vier verschiedenen Klassen (und Stärken) auftreten. Je höher die Klasse eines Wachmannes, desto teurer ist er im täglichen Unterhalt. Die Wachen der beiden oberen Klassen sind abhängig von der Faction, unter deren Kontrolle sich die Stadt befindet. Mit diesen Wachen kann die Partei den Diebstahl des Siegels erschweren. Nach Ablauf der ersten Woche kann das Siegel von allen anderen Parteien wieder gestohlen und in deren Parteifestung gebracht werden, womit sich die Machtverhältnisse in der Stadt erneut ändern.

Machtkampf

Da es sich durchaus lohnen kann, eine Stadt unter seine Kontrolle zu bringen und dort die Preise zu regulieren, wird dem PvP-Spiel wieder ein neuer Kick gegeben. Gildenkriege sind zur Normalität geworden und man kann dabei nicht wirklich etwas gewinnen (mal abgesehen von der Ausrüstung des gemeuchelten Gegners). Mit dem Faction System bringt Origin zudem den Reiz der Macht ins Spiel, der von den PvPlern in *UO* auch schon sehnsüchtig erwartet wird und – durch die erst kürzlich abgeschlossenen Bauphasen auf allen Servern – sehr lange auf sich warten ließ. Diese Machtspielchen um die acht Städte werden natürlich ausschließlich auf der Felucca-Oberfläche möglich sein, da nur dort PvP-Kämpfe erlaubt sind.



Everquest

Ricardo F. Luque ist seit dem Betatest begeisterter *Everquest*-Spieler, fanatischer Wizard und Newsposter der Mystics.

„Kaum sind die letzten Winkel Kunarks erforscht, schon kündigt Verant eine neue Erweiterung an. Es wird also ein heißes Weihnachtsfest!"



Flächenangriffszauber sind hübsch anzusehen und in guten Gruppen ist ihr Einsatz auch äußerst effizient.

Eine Version von Nessie existiert in Norrath, wie dieser Paladin feststellen musste.

Jenseits von Kunark

Die für Ende des Jahres angekündigte Erweiterung wird den Titel „The Scars of Velious" tragen. Auf dem neuen Kontinent Velious finden insgesamt zwölf neue Zonen Platz, darunter eine weitere Stadt der Barbaren. Hauptaugenmerk von Verant sind diesmal mehr Quests und Items. Die neuen Gegenstände sollen sich zudem optisch deutlicher unterscheiden, schließlich protzt jeder gerne mit seiner Ausrüstung. Die Levelgrenze hingegen wird diesmal nicht erhöht und bleibt bei 60, dafür sollen einige neue Zaubersprüche eingebaut werden, die jedoch durch Quests erworben werden müssen. In den neuen Territorien sollen sich besonders die bis dahin bestimmt noch zahlreicheren höherstufigen Charaktere austoben können. Zudem will Verant die nun zwei Jahre alte Grafikengine überarbeiten, um die Möglichkeiten der neuen Grafikkarten besser zu nutzen und schönere Effekte darzustellen.

Ab ins Loch

Neu hinzugekommen ist eine neue Zone: „The Hole". Dieser Dungeon befindet sich auf dem etwas abgelegenen Kontinent Odus und ist für erfahrene Spieler gedacht. Vor allem Elementarwesen und Geister treiben hier ihr Unwesen, wodurch die Zone speziell für Magicians, Druids und Necromancer interessant ist. Nebenbei lassen sich hier auch einige sehr schöne Schätze erbeuten. Eine Zone mehr verringert zudem automatisch die Spieleranzahl pro Zone auf dem Server und wirkt so der Überbevölkerung entgegen. Parallel zur immens wachsenden Gemeinde von *Everquest*-Spielern hat Verant vor kurzem mehr GMs (Spielleiter) angeheuert und die Servicezeiten erweitert, so dass auch europäische Spieler einen guten Support erhalten können. Hier scheint sich die neue Zusammenarbeit mit Ubi Soft positiv auszuwirken.

Drachenjagd

Die „alten" Drachen „Lord Nagafen" und „Lady Vox" können neuerdings nicht mehr von Charakteren der ganz hohen Erfahrungsstufen angegriffen werden, die bisher den weniger erfahrenen Helden oft die Möglichkeit nahmen, sich an einer aufregenden Drachenjagd zu beteiligen. Zum Ausgleich hat Verant für die hochstufigen Charaktere zwei Zwillinge der Drachen auf dem Kontinent Kunark angesiedelt, die genau die gleichen Schätze horten wie ihre Geschwister auf Antonica. Diese Drachen sind schwerer zu besiegen, damit es trotzdem ein Abenteuer und eine besondere Leistung bleibt, einen Drachen zu erlegen. Solche Änderungen sind zwar nicht sehr populär, aber nötig, um allen Spielern den Spielspaß zu erhalten.



NPCs bekämpfen sich manchmal auch untereinander: Hier fallen zwei Mönche den Priest of Discord an.

Links

Link	Art	Inhalt
http://www.everquest.com	Offizielle Homepage	Homepage von *Everquest*
http://eq.mystics.de	Nachrichten & Infos	Die deutsche *Everquest*-Site
http://eq.stratics.com	Nachrichten & Infos	Amerikanische Info-Site
http://eq.castersrealm.com	Nachrichten & Infos	Amerikanische Info-Site
http://everquest.allakhazam.com	Informationsseite	Gegenstände, Karten etc.
http://www.eqatlas.com	Karten & Infos	Infos zu den Zonen
http://www.eqmaps.com	Karten & Infos	Infos zu den Zonen
http://www.evercrest.com	Comicseite	Satirische Comics über *EQ*

Flugsimulationen

Frank Mollenhof informiert Sie jeden Monat über die aktuellen Geschehnisse rund um die wichtigsten Flugsimulationen

In dieser Ausgabe des Spielerforums Flugsimulationen haben wir uns einem Add-On für FLY!, Wilco's 737 und einem ATC-Add-On für MS-Flight Simulator Lauda 425 gewidmet.



Der Arbeitsplatz eines Lauda-Air-Piloten. Hoffentlich findet sich hier ein gutes Handbuch.

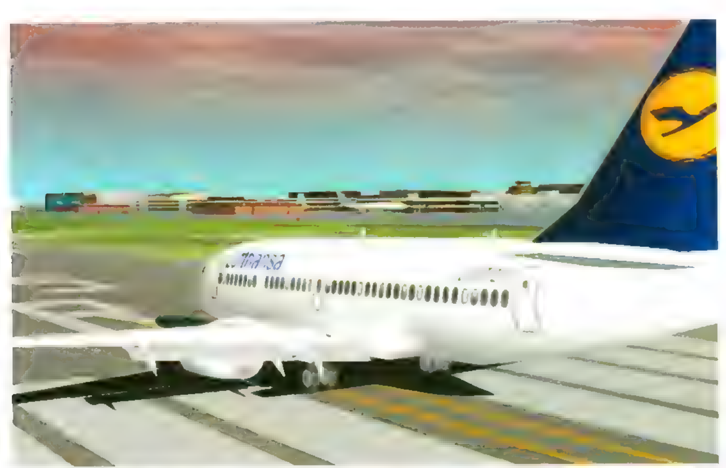


Der Non-Stop-Linienflug von Lauda-Air. Endlich auch mit Live-Funkverkehr genießbar.

Wilco´s 737 Airliner für FLY!

FLY! wird 1 ½ Jahre nach seinem Erscheinen langsam erwachsen. Nachdem Precision Manuals (www.precisionmanuals.com) mit der Boeing 757 vor kurzem den ersten großen Airliner für *FLY!* veröffentlicht haben, folgt nun Wilco´s Boeing 737-500 in neuer Qualität. Wilco Publishing (www.wilcopub.com), bekannt für Add-Ons wie *Airport 2000*, *Grand Canyon*, *X-Pansion* für *X-Plane* oder der Drachengleiter-Simulation *Hangsim*, liefert mit dieser Boeing 737-500 endlich den lang erwarteten Airliner-Zusatz. Das Flugmodell der Boeing 737-500 ist mit beweglichen Flächen an Fahrwerk, Klappen, Ruder, Spoiler und Umkehrschub ausgestattet. Selbstverständlich sind auch alle Außenlichter und Landescheinwerfer funktionsfähig am Flugmodell vorhanden. Zudem wirkt das Flugverhalten sowie Start- und Landevorgang viel realistischer als bei den bisherigen Flugmustern von *FLY!*.

Ordentliche Arbeit wurde von den Entwicklern geleistet. Hier zahlte sich offensichtlich aus, dass Ihnen ein im aktiven Flugdienst stehender Boeing 737-500 First Officer zur Seite stand. Dies macht sich auch bei der Umsetzung des fotorealistischen Panels bemerkbar. Alle Systeme und Instrumente der 737 sind über verschiedene Ansichten als Front-Panel, Overhead-Panel, FMC (Flight Managment Computer) und Floor-Panels sicht- und bedienbar. Ein Editieren des einmal importierten Flugplans über den FMC ist zurzeit noch nicht möglich. Nichtsdestoweniger hat der angehende oder auch schon ambitionierte virtuelle Commercial Airliner Pilot genug damit zu tun, alle Flugsysteme und Instrumente der 737 zu beherrschen. Aber auch der Anfänger bekommt die 737 relativ leicht mit der altbewährten Autostart-Taste „E" in die Luft und kann sich zunächst einmal an der Super-Cockpit-Optik und der



Liebe zum Detail? Bei der Boeing 737 von Lufthansa sind selbst die Ruder gut erkennbar.



Auf der Cover-CD

md83-b2-0
Eine MD-83 mit Default Panel für *FLY!*
md83-b2-0.exe

ATC
Englischsprachiger Funkverkehr für die deutsche Version von *FLY!*
Atc.exe

FlyFinalPatch
Der aktuelle Final Patch für *FLY!*
FlyFinalPatch.exe



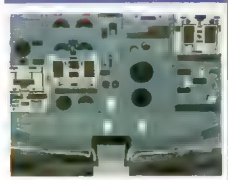
Technologie pur: Virtueller Seitenblick auf das Uhrenwerk einer Boeing 737.



Australische Malerei: Eine Boeing 737 der British Airways mit den bekannten Tail Arts.

exzellenten Sound-Umsetzung erfreuen. Für tiefer gehende Beschäftigung mit der Boeing 737-500 gibt es in Form von PDF-Files ein Piloten- und ein technisches Handbuch mit einem Gesamtumfang von ca. 50 Seiten. Das Handbuch liegt im PDF-Format vor, was dadurch bedingt ist, dass die 737 zurzeit nur als Download für eine Registrierungsgebühr von 30,50 Euro von der Wilco-Website unter www.wilcopub.com erworben werden kann. Ab Anfang August soll dann auch eine Boxversion für 36,95 Euro zu bestellen sein. Ob die Boxversion ein gedrucktes Handbuch hat und über welchen Vertrieb diese dann in Deutschland erhältlich ist, war bisher noch nicht in Erfahrung zu bringen. Sobald diese Infos bekannt sind, können Sie in der der *FLY!*-Sektion auf der Website von Flight Simulator Magazin (www.flightsimulator.de) abgerufen werden.

Panel-Mania



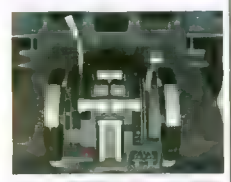
Overhead-Panel



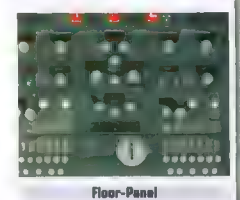
Front-Panel links



Front-Panel rechts



FMC-Thrust-Panel



Floor-Panel

Lauda 425 – ATC für Fortgeschrittene

Nach dem ersten MS-Flight-Simulator-Add-On aus der Lauda-Reihe, *Fly Lauda*, kommt mit *Lauda 425* nun die Fortsetzung beziehungsweise Ergänzung für Besitzer dieser Serie. *Lauda 425* richtet sich jedoch von vornherein an Fortgeschrittene und vor allem ATC-Erfahrene oder interessierte Nutzer von *FS98* und *FS2000*. Ein Anfänger oder der Aircraft-und-Panel-Sammler kann mit *Lauda 425* nicht viel anfangen, es sei denn, er ist bereit, seine Lektionen zur Ausbildung eines erfahrenen virtuellen Piloten zu erlernen. Dann nimmt ihn dieses Produkt direkt an die Hand und hält alles Notwendige hierzu bereit. Dazu dient dem ATC-Piloten in erster Linie Canadair CJR-100 und die echte Lauda-Pilotin Daniela Weinberger, deren Stimme für den Live-ATC-Funkverkehr digitalisiert wurde. Zusätzlich findet sich ein 120 Seiten starkes Handbuch als PDF-File auf der CD-Rom, aus dem wesentliche Teile ins Deutsche übersetzt wurden und welches als Mini-Handbuch in gedruckter Form vorliegt. Hinzu kommen noch zwei Aerad-Kartensätze der Flughäfen Nizza und Wien. So ausgestattet, kann man sich nun der eigentlichen Herausforderung und Aufgabe von *Lauda 425* stellen. Einem Non-Stop-CJR-Linienflug von Wien nach Nizza mit Live-ATC-Funkverkehr. Weiterhin liefert *Lauda 425* auch einen FMC (Flight Management Computer) zu dem Panel der CJR-100, um so den Flugplan eingeben und editieren zu können. Es sei jedoch für Einsteiger bemerkt, dass der Funkverkehr bei *Lauda 425* nur innerhalb dieses Adventures funktioniert, nicht aber bei jedem beliebigen Flug. Um den Einstieg in ATC und die Bedienung der jeweiligen Instrumente während des Fluges etwas zu erleichtern, können über Hotkeys alle Funk- und Navigationsinstrumente automatisch eingestellt werden. Dies wirkt sich jedoch auf die Flugbewertung aus. Insgesamt ist *Lauda 425* eine runde Sache für ATC-Freaks.

Need for Speed

Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-Ons rund um Need for Speed auf dem Laufenden

„Gütersloh ade: Die Ferne ruft in Form eines Schüleraustauschs. Die nächsten zehn Monate werde ich Ihnen direkt aus den USA berichten, was mit Need For Speed passiert."

Mod-Ankündigung für NFS 4

Was bei 3D-Shootern wie *Half-Life* dafür sorgt, dass die Spiel-CD auch nach Monaten noch nicht aus dem CD-ROM-Laufwerk verschwindet, kann auch für *NFS 4: Brennender Asphalt* nicht verkehrt sein. Denselben Gedanken hatte scheinbar auch eine inzwischen nicht mehr ganz so kleine Gruppe *NFS*-Fans. Aus Frust über den voraussichtlich fehlenden Einzelspielermodus in *Motor City* beschloss man einfach, ein bereits verfügbares *Need For Speed* aufzupeppen. *Porsche* schreckt bei diesem Vorhaben aufgrund der (noch) sehr eingeschränkten Editierbarkeit von Autos und Strecken ab, aber das mittlerweile in die Jahre gekommene *Brennende Asphalt* lockt mit nahezu idealen Grundvoraussetzungen: Die mittlerweile ausgereiften Entwicklungsprogramme vom Schlage eines NFS Wizard oder CarCAD bieten genügend Komfort und schließlich basiert auch *Motor City* auf der *NFS 4*-Engine. *Detroit Muscle Project* nennt sich der Mod, der den Anspruch erhebt, keine simple Sammlung von Add-On-Autos zu sein. Neue Strecken, die versuchen, eine klassische Straßenrennenstimmung wiederzugeben, gehören ebenso zum Pflichtrepertoire wie ganz im Stil der 60er-Jahre gehaltene Musikstücke. Die Liste der angekündigten Autos reicht vom legendären Ford T-Modell über Corvette, Impala und Mustang bis zum 79er Pontiac TransAM. Dies scheint auch tatsächlich realisierbar zu sein, da sich das Detroit-Muscle-Team bereits erhältlicher Add-On-Wagen bedienen will, um sich auf die Erstellung nicht vorhandener Ressourcen konzentrieren zu können. Wir sind gespannt, ob der Mod tatsächlich erscheinen und alle Versprechen einlösen wird. Infos gibt es unter www.nfscheats.com/detroit.



Auf der Cover-CD: Beim 810 fehlt vom blau-weißen Propeller bis zu den Heckleuchten kein Detail.

Geländewagen amerikanischer Art

In den USA ist naturgemäß fast alles etwas größer als anderswo. Das gilt natürlich auch für Geländewagen wie den Ford F-250 Super Duty. Doch bei genauerer Betrachtung ist die Bezeichnung „Geländewagen" schon fast ein wenig untertrieben, denn der Super Duty ist ein Pick-Up, der schon eher der Gattung Kleinlastwagen zuzuordnen wäre. Auf vier riesigen Walzen bahnt



Imposantes Erlebnis auf der Cover-CD: Auch außerhalb der Straße lässt sich der Super Duty nicht aus der Ruhe bringen.



Auf der Cover-CD

Porsche 928 GTS (NFS: Porsche)
EA präsentiert bereits einen weiteren Add-On-Wagen: Der Porsche 928 GTS ist schneller, als die Optik vermuten lässt.
gtsinstall.exe

BMW B10 Alpina (NFS 4)
Mit dem 8-Zylinder-Motor aus dem 540i schickt Sie Ben Trapp auf die Reise.
alpn.exe

Mercedes E-Klasse V12 Brabus (NFS 4)
Mercedes-Fans aufgepasst: Felix Kuhn präsentiert den aus dem S 600 implantierten 12-Zylinder im E V12.
ev12.exe

Ford F-350 Super Duty (NFS 4)
Mit dem Ford F-350 Super Duty von Badfish haben Sie nun auch die Möglichkeit, das in *NFS 4* seltene „grobe Gelände" zu befahren.
f350.exe

Neue Strecke (NFS 4)
Die anspruchsvoll zu fahrende Serpentinen der Strecke „Hammerbay" von Shiny-XyX sind auch für erfahrene *NFS*-ler eine echte Herausforderung.
hammerbay.exe

er sich seinen Weg über die Straße – und Gnade demjenigen, der es wagt, ihn daran hindern zu wollen. Seine verschwenderischen Dimensionen, die für ein Gewicht jenseits der zwei Tonnen sorgen, sind ebenso amerikanisch wie sein einfacher, aber vor Kraft nur so strotzender Motor: 8 Zylinder in klassischer 90-Grad-V-Bauform sind selbstverständlich Standard. Irgendwo muss das gigantische Drehmoment als Sahnestück des Super Duty ja herkommen. Wer braucht schon die fünf anderen Gänge, wenn selbst im sechsten Gang genug Anzugs-Kraft zur Verfügung steht, um auch aus dem Stand noch souverän beschleunigen zu können? Die geniale *NFS 4*-Version des Super Duty, die für Sie auf unserer Cover-CD liegt, ist übrigens Cardesigner Badfish zu verdanken.

Sportlicher Luxus

Es gibt kaum einen eingefleischten BMW-Fan, dem die bloße Erwähnung des Namens „Alpina" keine glänzenden Augen bescheren würde. Umso besser, dass auch für *NFS 4*-Fans die alpinalose Zeit endlich vorbei ist. Mit dem Alpina B10 V8 präsentiert Ben Trapp, der seinerzeit einen auch von EA in puncto Modellierung nicht erreichten Porsche GT3 veröffentlicht hat, das neben dem B3 3.3 wohl beliebteste Modell des sogar als eigenständiger Autohersteller firmierenden Ostallgäuer BMW-Tuners. Der auf Basis des 540i entstandene B10 V8 unterscheidet sich von seinem Serienpendant im Wesentlichen durch seinen von 4,4 auf 4,6 Liter vergrößerten Hubraum. Während er sich mit 347 PS gegenüber den 400 PS des M5 noch deutlich geschlagen geben muss, liegt er mit einem Drehmoment von 480 Nanometern fast gleichauf. Auch in den Beschleunigungswerten ist der billigere Alpina kaum schlechter. Schade nur, dass „billig" in Relation gesehen immer noch über 100.000 DM bedeutet und somit das Vergnügen nur für die Wenigsten erschwinglich ist. Doch zumindest für *NFS 4* finden Sie den Wagen exklusiv und gratis auf unserer Cover-CD.



Auf der Cover-CD: Der 92er Porsche 928 GTS von Electronic Arts ist das neueste Add-On-Auto zu Need For Speed: Porsche.

Autos gefällig?

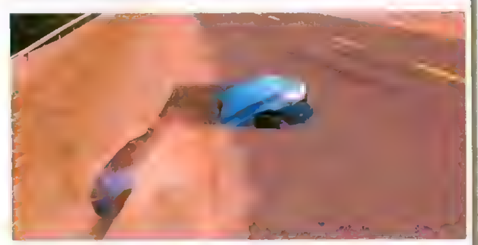
Eine weitere Möglichkeit, einfach und schnell Add-On-Autos zu *NFS 4* oder *Porsche* zu ergattern, ist der Besuch von http://www.nfsworld.org. Dort gibt es nicht nur ein riesiges Auto-Archiv, sondern auch täglich neue Informationen über den letzten Stand in der *NFS*-Szene. Ebenfalls zu empfehlen ist auch NFS 2000 (www.nfs2000.de), das nicht nur optisch zu beeindrucken weiß: Hackmöglichkeiten zu allen *NFS*-Teilen sprechen insbesondere treue Fans der Serie an. Wollen Sie beispielsweise Ihr Bild anstelle des Fahrerfotos in *Porsche* sehen? Möchten Sie die Hintergrundmusik aus *Brennender Asphalt* außerhalb des Spiels hören können? NFS 2000 sagt Ihnen, wie – ein Besuch lohnt sich auf jeden Fall.



Große Pläne: So könnte ein Auto aus dem Need-For-Speed-Mod „Detroit Muscle Project" aussehen. Wir sind schon gespannt.

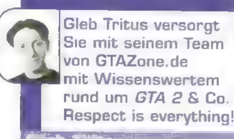
Screenshot des Monats

In diesem Monat geht bei unserem kleinen Screenshot-Wettbewerb eine kleine Ära zu Ende: Auf absehbare Zeit wird keine weitere Einsendung gewinnen, die einen Grafikfehler abbildet. Der Grund? Mittlerweile haben sich über 300 (!) Screenshot-Beweise angesammelt, die zeigen, dass die Engines der letzten drei *NFS*-Teile alles andere als bugfrei sind. Das wird auf Dauer etwas langweilig. Der letzte (ja, wirklich!) Grafikfehler-Screenshot kommt von **Markus Soboll** aus Zweibrücken, der seinen für mich nicht mehr eindeutig identifizierbaren (Porsche 996 Cabrio, BMW Z8?) Wagen in diese nicht ganz karosserieschonende Position manövrierte. Unser herzlichster Glückwunsch sei ihm ausgerichtet – wir hoffen, ihm sagt das Bullfrog Pack zu. Wollen auch Sie teilnehmen und ein Bullfrog Pack inklusive Uhr und Rubics Cube gewinnen? Kein Problem, schicken Sie einfach einen besonders sehenswerten Screenshot – der keinen Grafikfehler zeigt – samt Ihrer Adresse an kivlov@uni.de. Bitte beachten Sie, dass wir Screenshots über 500 kB aus Aufwandsgründen nicht berücksichtigen können. Viel Glück!



Stecken geblieben: der letzte Vertreter der Marke Grafikfehler.

GTA 2



Gleb Tritus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone.de mit Wissenswertem rund um *GTA 2* & Co. Respect is everything!

„Dank Online Crimeworld könnte GTA sein Mehrspielerpotenzial endlich voll entfalten."

Online-Verbrechen

Im Rahmen der „Global Videogames Conference" in Paris verkündete Gary Dale, Generaldirektor der Take2-Tochter Broadband, erste Einzelheiten zum Mehrspielerableger *GTA: Online Crimeworld*. Die Hauptaufgabe des Spielers wird natürlich darin bestehen, Aufträge zu absolvieren und die Karriereleiter der Unterwelt bis an die Spitze zu erklimmen. Der Ganovenkönig wird durch eine Punktevergabe ermittelt, die dem Spieler einen Platz in einer *GTA*-Weltrangliste zuteilt. Die altbewährte Vogelperspektive wird in *Crimeworld* durch eine 3D-Engine ersetzt, was auf eine Mischung aus Spielen wie *Driver* und *Loose Cannon* hindeutet. In Amerika soll das Spiel über Broadbands gebührenpflichtige Onlineplattform „Powerplay" betrieben werden. Welcher Weg hier zu Lande eingeschlagen wird, ist noch nicht bekannt. Erscheinen soll das Spiel frühestens Ende 2001/Anfang 2002.

GTA vs. GTA 2

Nach einer Umfrage auf GTAZone.de wird der erste *GTA*-Teil von 35% der Spieler gegenüber *GTA 2* bevorzugt. Aufgrund dieser unerwarteten Sympathie für den rund drei Jahre alten Titel haben wir uns entschlossen, zusätzlich einige beliebte *GTA 1*-Tools auf die Cover-CD zu packen.

GTA 3D

Das nächste *GTA*-Solospiel wird bereits seit geraumer Zeit auf Hochtouren entwickelt. Vor kurzem gab Take2 bekannt, *GTA 3D* für X-Box und PlayStation 2 auf den Markt zu bringen. Eine Dreamcast- und PC-Variante soll aber ebenfalls erscheinen.



Für Sie auf der Cover-CD: Der knackige Schwierigkeitsgrad der „Marcmap" sollte selbst Profis herausfordern.

Ausblick auf GTA-2-Mods

Die Hobbydesigner der Matrix Studios (http://www.matrixstudios-online.com) haben für Anfang Juli einen neuen Mod (Spielerweiterung) für *GTA 2* angekündigt. Der Webmaster Paladin zog nach, und tüftelt am Mod *GTA 2 – Next Generation*. Beide Programmpakete sollen neben einer Reihe von Missionen neue Gangs samt Fahrzeugen beinhalten und aller Voraussicht nach Ende des Jahres kostenlos im Internet zum Download angeboten werden. Eine weitere Modifikation namens *GTA-Crash* wurde kürzlich anhand von ersten Screenshots vorgeführt. Detaillierte Informationen zu dieser deutschen Entwicklung finden Sie bei GTA-Edit (http://gtaedit.gtazone.de).

Auf der Cover-CD

Karte des Monats (GTA 2)
Machen Sie eine futuristische Großstadt unsicher
marcmap.exe

Neues Fahrzeug (GTA 2)
Eine weiterentwickelte Version des SWAT-Transporters parkt auf der Cover-CD
swat.exe

STYed 1.4 (GTA 2)
Neue Version des Textureneditors für *GTA 2*. Hiermit können Sie auch Fahrzeuge in *GTA 2* einbinden
styed14.exep

Wangcar (GTA 2)
Aktivieren Sie den Wangcar-Bonus im 2. Spielabschnitt
wangcar.exe

GTA Mafiosi (GTA 1)
Steuern Sie Al Capone und andere Unterwelt-Berühmtheiten in *GTA*
gtamafiosi.exe

GTA Cars (GTA 1)
Verändern Sie die Namen der *GTA*-Fahrzeuge in Markenbezeichnungen
gtacars.exe

GTA M1 (GTA 1)
Die absolute Freiheit: Editieren Sie die *GTA*-Karten nach eigenen Vorstellungen
m1win.exe



Prachtbauten: Trotz frühen Entwicklungsstadiums macht der Mod „GTA-Crash" gute Fortschritte.


Ich glaub, hier lieg ich richtig

NHL 2000

Matthias Mentschel sorgt dafür, dass Ihnen *NHL 2000* noch mehr Spaß macht und Sie jeden Gegner im Griff haben.

„Die Einführung der GRL war für mich ein richtiger Motivationsschub. Nach meinem bitteren Playoffs war das auch nötig ;-)"



Eine neue Torwartanimation aus NHL 2001. Hintergrund: die grafisch überarbeiteten Zuschauer.

Fakten und Fiktion

Wie jeden Sommer, wenn die Veröffentlichung der neuen *NHL*-Version näher rückt, gibt es im Internet wilde Gerüchte. In einem Interview mit den Autoren der beliebten *NHL 2000*-Fanseite nhlwishlist.com (*http://www.nhlwishlist.com*) ließ sich David Warfield von EA Sports einige Infos entlocken. Spezielles Interesse haben Profispieler zum einen an der Verbesserung der Künstlichen Intelligenz, die komplett überarbeitet wurde. Vor allem Verteidiger und Torhüter sollen sich klüger verhalten als in früheren Versionen. Des Weiteren werden Fans der Serie erfreut sein, dass *NHL 2001* es ermöglicht, das Gameplay an persönliche Vorlieben anzupassen. Jeder kann wählen, ob er lieber ein schnelles, auf Action ausgelegtes Spiel möchte oder ob ihm Realismus wichtiger ist. Der Plan EAs, die Zuschauer grafisch und soundtechnisch realistischer zu gestalten, findet ebenfalls großen Anklang. Die Gerüchte über Spielergehälter, Finanzen und ein Farm-Team-System verwies Warfield allerdings ins Reich der Märchen. Wer das gesamte Interview nachlesen will, kann das unter http://www.nhlhelp.com/2001qa.shtml tun.



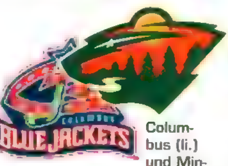
Gleich fliegen die Fäuste: Eishockey ist nix für Weichlinge!

Außerdem

/// Der in der vergangenen Ausgabe angekündigte **Münden Cup** wurde auf November **verschoben**. /// Die **GML-Playoffs** haben begonnen. /// Aufgelöst: Die beliebte *NHL 2000*-Add-On-Seite **nho2k.gamenation.com gibt es nicht mehr**. /// Die German Modem League hat die **Anmeldegebühr** zur GQL 2001A auf 20 Mark **gesenkt**. ///

Zwei neue Clubs

Zwei Mannschaften stoßen in der nachsten Saison neu zum Kreis der NHL-Clubs: Die Columbus Blue Jackets und die Minnesota Wild(s) erhöhen die Zahl der Vereine auf 30. Die Expansion Drafts, bei denen sich die Neulinge ihren Kader aus Spielern anderer Teams zusammenstellen dürfen, sind bereits gelaufen und die beiden neuen Clubs sind heiß auf den Start der Saison 2000/2001. Damit Sie sich schon an die beiden Zugänge gewöhnen, haben wir ein komplettes Update auf unsere CD gepackt: das neueste Roster von Dan Sgambelluri, das bereits alle Tranfers für die neue Saison enthält, sowie Grafik-Zusätze für beide Liganeulinge.



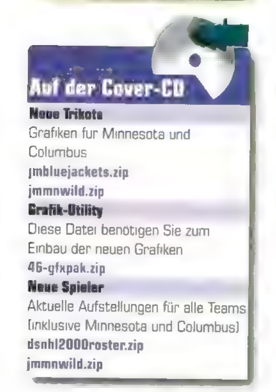
Columbus (li.) und Minnesota: Diese Logos werden wir künftig öfter sehen.

Hilfe? Hier!

Nur wenige werden behaupten können, dass sie nie Probleme mit *NHL 2000* hatten. Für alle anderen gibt es seit einiger Zeit im Internet eine Anlaufstation: Unter www.nhlhelp.com können sie all jene Fragen loswerden, die sie zur NHL-Reihe haben.

Neues aus der GML

Dieser Monat stand in der German Modem League (GML) ganz im Zeichen der Einführung eines zusätzlichen Spielmodus. Neben der GML (Ligabetrieb mit gleich starken Teams) und den OPEN (ein an den UEFA-Cup angelehnter Modus) wird unter dem Dach der GML jetzt ein Remote League Modus angeboten. In einer Remote Liga wird eine komplette NHL-Saison mit allem Drum und Dran simuliert. Originale Team-Stärken und Transfers sind genauso Bestandteil wie Verletzungen.



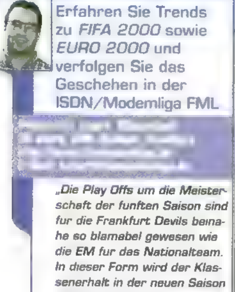
Auf der Cover-CD

Neue Trikots
Grafiken für Minnesota und Columbus
jmbluejackets.zip
jmmnwild.zip

Grafik-Utility
Diese Datei benötigen Sie zum Einbau der neuen Grafiken
46-gfxpak.zip

Neue Spieler
Aktuelle Aufstellungen für alle Teams (inklusive Minnesota und Columbus)
dsnhl2000roster.zip
jmmnwild.zip

FIFA 2000



Erfahren Sie Trends zu *FIFA 2000* sowie *EURO 2000* und verfolgen Sie das Geschehen in der ISDN/Modemliga FML

„Die Play Offs um die Meisterschaft der fünften Saison sind für die Frankfurt Devils beinahe so blamabel gewesen wie die EM für das Nationalteam. In dieser Form wird der Klassenerhalt in der neuen Saison nicht leicht fallen."

FIFA 2000 – einmal anders

Wem *FIFA 2000* mittlerweile etwas langweilig geworden ist, der sollte die von EA Sports für das Spiel vorgesehenen Cheats ausprobieren. Der Begriff Cheats ist dabei nicht im eigentlichen Sinne zu verstehen, da durch die Eingabe der verschiedenen Codes das Spiel nicht in der Form manipuliert wird, dass ein Spieler dadurch einen Vorteil erzielt. Vielmehr kann man durch das Aktivieren der Codes verschiedene Varianten des Spiels spielen oder witzige Aktionen hervorrufen. Wenn man sich auf der Optionsseite durchklickt, kommt man zu einer Extraseite für die Cheat-Eingabe. Auf dieser Seite kann man bis zu sechs Cheats freischalten, die dann im Spiel wahlweise aktiviert werden können. Die Eingabe von „Momoney" verschafft etwa unbegrenztes Kapital, so dass man hemmungslos auf dem Transfermarkt zuschlagen kann. „Hooligan" schaltet einige zusätzliche Teams frei, die man unter „Rest der Welt" findet.



Vergessen Sie hier nicht abzuspeichern, da die Cheats sonst beim nächsten Start erneut eingegeben werden müssen.

FML – Aktuelles

Wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten, sind die Play Offs um die Meisterschaft entschieden und die neue Saison bereits gestartet. Bis dahin haben der FC Bunderhee und der TSV 1860 Salzweg ihre letzten beiden Partien ausgetragen und machen die Meisterschaft unter sich aus, nachdem der OFC Neugersdorf durch eine rote Karte im Spiel gegen die Mönchengladbach Mavericks unglücklich die letzte Chance auf die Meisterschaft verspielt hat. Ähnliches Pech hatten auch die Frankfurt Devils, die gleich in vier Partien recht fragwürdige rote Karten kassierten. Der FC Bunderhee hat aufgrund eines positiveren Torverhältnisses jetzt die klar bessere Ausgangssituation und wird bereits mit einem weiteren Sieg FML-Meister. Mit großer Spannung bleibt also abzuwarten, wie Matthias Dick, „Trainer" des TSV 1860 Salzweg, der nervlichen Belastung standhalten kann und wer von beiden das Rennen für sich entscheidet.

Beim EM-Turnier der FML sicherte sich Marcus Amend (Rumänien) den Titel im Finale gegen Erdal Kocabas (Spanien) durch einen 9:4-Sieg und ein 6:6-Unentschieden. Zuvor konnte sich Marcus im Halbfinale in zwei äußerst spannenden Partien gegen Markus Relotius (Italien) mit einem 5:4-Sieg und einem 5:5-Unentschieden durchsetzen, Erdal gewann ziemlich eindeutig mit 10:4 und 13:5 gegen Benjamin Hummel (Niederlande). Interessierte können noch mindestens bis zur Rückrunde in die laufende FML-Saison einsteigen. Wer sich neu anmeldet, kommt dabei zuerst auf eine Warteliste und wird dann entweder als Ersatz für jemanden in eine Gruppe kommen (wobei alle zehn Saisonspiele neu gespielt werden), oder aber es wird eine neue Sechsergruppe gebildet sobald entsprechend viele Spieler zusammengekommen sind. Auf keinen Fall aber

Die Eingabe verschiedener Codes ermöglicht ein ganz neues FIFA-Erlebnis. Hier wird gerade eine nächtliche Partie mit „strahlenden" Akteuren gespielt.

wird es mehr als sechs Gruppen pro Liga geben, wodurch die Teilnehmerzahl der FML maximal 108 Spieler beträgt.

FML – Spielerporträt



Name: Stefan Schweers; Alter 18; Liga FML

Stefan Schweers war in der aktuellen Saison Playoff-Teilnehmer im Kampf um die Meisterschaft.

In dieser Ausgabe stellt sich Stefan Schweers (19 Jahre alt, Trainer der Mönchengladbach Mavericks) vor, der seit der dritten Saison dabei ist. In der vergangenen Spielzeit konnte der Klassenerhalt in der Premier League nur knapp aufgrund eines besseren Torverhältnisses erreicht werden. Die fünfte FML-Saison verlief trotz oder vielleicht gerade wegen dem Umstieg auf *FIFA 2000* wesentlich erfolgreicher. Die Mönchen gladbach Mavericks kämpften in den Play Offs lange um den Meistertitel.

1.Wie bist du auf die FML gekommen ?

Durch die PCA, ich habe mich direkt nach dem ersten Spielerforum bei der FML angemeldet, da ich auch genau seit diesem Zeitpunkt einen Internetzugang hatte und *FIFA 99* zu meinen Lieblingsspielen gehörte.

2. Was begeistert dich an diesem Spiel ?

Ich muss zugeben, dass mich *FIFA* nicht mehr so begeistert wie früher. Ohne Frage ist es das beste Fußballspiel auf dem PC, aber seitdem ich *ISS Pro Evolution* auf der PlayStation gespielt habe, muss ich sagen, dass es die *FIFA*-Serie spielerisch in fast allen Belangen schlägt, daher spiele ich auch kaum *FIFA* im Singleplayer-Modus und habe als Training fast nur die Ligaspiele. Leider wird *ISS* wohl nie für den PC umgesetzt werden. *FIFA* ist ein gutes und relativ leicht erlernbares Action-Fussballspiel mit der Betonung auf der Action. Ich hoffe, die nächsten Versionen werden wieder etwas langsamer und bieten mehr taktische Möglichkeiten.

3. Deine Aufstellung, deine Spielart, deine Stärken ....

Im Moment spiele ich mit einer 3-4-3-Aufstellung, jedoch werde ich ab der nächsten Saison wohl ein 4-3-3-System mit Libero ausprobieren, da mir im Moment zu wenig über die Flügel kommt, um dort zwei Spieler zu verschwenden. Außerdem sieht meine Abwehr im den momentan laufenden Play Offs etwas schwach aus und könnte als Absicherung noch einen Libero hinter der 3er-Reihe vertragen. Dieses altmodische System passt ganz gut, da ich als Gladbach-Fan sowieso gezwungen bin, mit dem Klassik-Team zu spielen. Meine größte Stärke ist wohl das Mittelfeld, welches sehr schnell die Bälle verteilen kann und die allgemeine Kopfballstärke des Teams. Wie erfolgreich mein Sturm ist, hängt sehr vom Gegner ab. Bei wenig Raum kann es schon mal passieren, dass man tackeln will und stattdessen schießt. Daher wäre ich EA sehr dankbar, wenn *FIFA 2001* endlich eine konfigurierbare Steuerung hätte.

4. Spielst du noch andere Online-Spiele?

Ja, besonders seitdem ich eine Flatrate habe. Favorit ist momentan *Diablo 2* im Closed Battle.Net (wenn es mal funktioniert). Außerdem spiele ich noch *Counter-Strike*, obwohl ich von 3D-Shootern nicht so viel halte, aber *CS* ist halt eine Klasse für sich. Gespannt bin ich in Zukunft auf *Need for Speed: Motor City*, auch wenn mir persönlich Ferraris und BMWs lieber wären als die alten Ami-Kreuzer, und auf weitere Teile der *Anstoss*-Serie, die man dann hoffentlich auch online spielen kann.



Ausscheidungsrunde

Frankfurt Devils	Arminia Lirich	10:[illegible]	[illegible]
Kickers Pellingen	RW Essen	6:4	[illegible]
OFC Neugersdorf	Stuttgart 21er	11:3	[illegible]
Mönchengladbach Mavericks	Dinkelkicker Nienborg	5:0	[illegible]
TSV 1860 Salzweg	Phoenix Berlin	5:0	[illegible]
FC Bunderhee	Tus Velen	[illegible]	[illegible]

Tabelle	Sp.	s	u	n	Pkt.	Tore	Diff.
1 FC Bunderhee	8	7	0	1	21	75 : 24	51
2 OFC Neugersdorf	10	7	0	3	21	92 44	48
3 TSV 1860 Salzweg	8	7	0	1	21	56 33	23
4 Frankfurt Devils	10	3	0	7	9	49 83	-34
5 Mönchengladbach Mavericks	8	2	0	6	6	34 52	-18
6 Kickers Pellingen	8	0	0	8	0	28 98	70

Wer holt den Titel, der Vizepokalsieger der letzten Saison oder der amtierende Meister und Pokalsieger der letzten Saison?

Code für veränderte Grafik

Folgende Wörter schalten Cheatcodes für Grafikeffekte frei, wobei die Groß- und Kleinschreibung nicht beachtet werden muss:



Lightsout lässt die Spieler und den Ball glühen. Dieser Torjubel rund um die brennende Eckfahne hat etwas von einem Indianertanz



Dizzy lässt während des Spiels ein Ufo über dem Platz schweben, welches gelegentlich Spieler verschwinden lässt. Hier wird gerade die Eintracht aus Frankfurt dezimiert.



Sizzle lässt es bei Regen ordentlich blitzen Die vom Blitz getroffenen Spieler erscheinen aber bald darauf wieder in alter Frische.

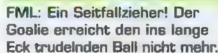


Die Eingabe von ***Burnaby*** ermöglicht einen Kick auf dem EA-Bolzplatz. Auf der Spielfeldseite ist die EA-Niederlassung zu sehen, vor der einige Mitarbeiter flanieren.

Gewinnspiel Tor des Monats

Zum Tor des Monats Juni in der FML wurde das Tor von Stefan Berndt (OFC Neugersdorf) gewählt. Mit dem Replay Organizer, der auf der Cover-CD der PCA Ausgabe 3/00 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in *FIFA 2000* einbinden und anschauen. Wer die CD nicht hat, kann den Replay Organizer auch von der Downloadsektion der FML-Homepage herunterladen. Zum Tor des Monats Juni unter den freien Einsendungen für *FIFA 2000* wurde das Tor von Marco Schneider gewählt. Beide Gewinner erhalten ein aktuelles PC-Spiel. Haben Sie auch ein schönes Tor mit *FIFA 2000* im Weltklassemodus erzielt? Senden sie es bitte an Leiter@fifamodemliga.de unter Angabe von Name, Alter und Adresse.





FML: Ein Seitfallzieher! Der Goalie erreicht den ins lange Eck trudelnden Ball nicht mehr.



Freies Tor: Ein toller Heber von der Strafraumgrenze lässt den Keeper hier alt aussehen.

Auf der Cover-CD

Amsterdam Arena, Nou Camp Stadion

Zwei sehr schöne Stadien; in der tollen Amsterdam Arena kann man z. B. noch einmal beliebige EM-Spiele nachspielen. Die Zipfiles enthalten Readme-Dateien mit genauer Installationsanleitung

amsterdam-arena.zip, noucamp.zip

Savegames

Die Spielstände zu den preisgekronten Toren des Monats

hilite00.sav, hilite07.sav

C&C: Tiberian Sun

Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite „*C&C* Information Networks".

„Ich persönlich hoffe, dass Westwood den Spielern bei Alarmstufe Rot 2 mehr taktische Freiheiten lässt."



Eine Sowjet-Basis wird von alliierten Flugzeugen unter Beschuss genommen.

Community-Sterben?

Ein besonderes Ereignis sorgte in der deutschen Community in den letzten Tagen für Aufsehen: Annihilator entschied sich, seine beiden *C&C*-Seiten (TiberianWarzone und RedAlertWarzone) aufzugeben. Wir haben ihn nach den Gründen gefragt:

PC Action: Du hast deine beiden Seiten, TiberianWarzone.de und RedAlert2Warzone.de, aufgegeben. Wieso?
Annihilator: Na ja, ich habe einfach keine Zeit, alles alleine zu machen.

PC Action: Du hattest ein Team. Hat das nicht geholfen?
Annihilator: Am Anfang hat das Team schon öfter auf der Newspage gepostet, aber das hat enorm nachgelassen.

PC Action: Was wäre, wenn sich jetzt ein paar Leute bei dir melden würden und dir Hilfe anbieten würden?
Annihilator: Wenn sich wirklich ein paar hilfsbereite *C&C*-Freaks melden würden und versprechen, dass sie auch länger dabei bleiben, dann würde ich die Seite mit sehr großer Wahrscheinlichkeit wieder aufmachen.

PC Action: Welche Kenntnisse müssten diese *C&C*-Freaks denn haben?
Annihilator: Sie sollten wenigstens ein paar Grundkenntnisse in HTML haben (Bilder einbinden, Links), die deutsche Sprache beherrschen und natürlich an *C&C* interessiert sein :)

Man kann wohl trotz allem sagen, dass die deutsche Community definitiv nicht stirbt. Allerdings ist der Verlust der beiden Sites von Annihilator ein schwerer Schlag. Daher: wenn einer der Leser die oben genannten Grundvoraussetzungen erfüllt, wäre es gut, wenn er sich bei Annihilator (annihilator@tiberianwarzone.de) melden würde.

Neue Alarmstufe-Rot-2-Facts

Alarmstufe Rot 2 dominiert derzeit die Internet-Newsseiten wie vor ca. einem Jahr *Tiberian Sun*. Aufgrund dieses enormen Interesses haben wir die neuen Informationen über *Alarmstufe Rot 2* zusammengefasst:

- Offizieller Release-Termin ist anscheinend der 13. Oktober 2000. Diese Angabe stammt von diversen Internet-Versandhändlern. Ob Westwood es aber schafft, das einzuhalten, sei – wir erinnern uns an *Tiberian Sun* – dahingestellt. Zumindest aus wirtschaftlicher Sicht spricht einiges dafür: so kurz vor Weihnachten steigen die Verkaufszahlen von Computerspielen im Allgemeinen.
- Die KI wird ungleich ausgefeilter als in *C&C 1, 2* und *3*: diesmal soll sie verbesserte Taktiken verwenden und auch mit den Superwaffen (z.B. Atombombe) effizient umgehen können, kündigt Chris Rubyor (arbeitet bei Westwood in der PR-Abteilung) im Gespräch mit ARA2S an (http://ara2s.project77.net/). Auch interessant: Man kann Atomraketen zerstören, sowohl auf dem Boden als auch in der Luft. Wird eine Atomrakete in ihrem sowjetischen Silo erwischt, tritt keine Strahlung aus, denn die Sprengköpfe werden erst nach dem Start aktiviert. Anders dage-


Ein Prismenpanzer unternimmt den Versuch, eine Atomrakete zu zerstören.

gen eine Zerstorung im Aktivmodus: Hier wird eine große Menge radioaktiver Elemente frei, die das umliegende Gelande verstrahlt. In diesen Gebieten werden dann Infanteristen und Fahrzeuge permanent beschädigt.

▶ Im Spiel werden ungefähr 50 Einheiten vorkommen. Dabei sind beide Seiten völlig unterschiedlich, laut Harvard Bonin (Produzent von *Alarmstufe Rot 2*) gibt es keinerlei Überschneidungen. NOD hat also keine einzige Einheit, die es auch bei der GDI gibt. Ob das auch in der endgültigen Version so ist, scheint mehr als unsicher zu sein: Was ist beispielsweise mit Invasoren und MBFs?

▶ Militärische Gebäude gibt es insgesamt 40. Vier davon werden gebraucht, um den Tech-Level zu erhohen, mit dem Rest wird entweder produziert oder verteidigt. Hinzu kommen unzählige zivile Gebäude, die man mit seinen Truppen besetzen kann.

▶ Neulinge finden einen leichten Einstieg in das Spiel – so wie das bei *C&C* schon immer war. Nach den ersten Lernmissionen jedoch geht es ziemlich schnell zur Sache, schließlich will Westwood auch *C&C*-Veteranen mit *Alarmstufe Rot 2* eine neue Herausforderung bieten.

▶ Harvard Bonin in einem Interview zum Thema Spielprinzip: „Unser Ziel ist es, dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, er hätte einen Haufen Spielzeug in einem Sandkasten. Die Spieler können die verschiedenen Spielgeräte so benutzen, wie sie wollen und dabei neue Wege entdecken, mit ihnen zu ‚spielen'".

▶ Tanya im Doppelpack: Es wird kein Baulimit (!) für die „All-Terrain-Tanya" geben. Wie das in der Praxis funktionieren soll, ist mir schleierhaft, schließlich taucht Tanya auch als Charakter in den Videosequenzen auf – wie kann es da mehrere Tanyas auf einmal geben?

▶ Nach dem *Alarmstufe Rot 1*-Krieg wurde praktisch die gesamte sowjetische Luftwaffe demontiert. Die Weiterentwicklung der MiG wurde im damaligen Friedensvertrag verboten. Daher kommt es, dass die Sowjets in *Alarmstufe Rot 2* keine MiG oder andere Düsenjäger mehr haben. Die Kirov-Luftschiffe waren anfangs als zivile Transportzeppeline geplant und daher von der Allianz genehmigt.

▶ Schade, schade, schade: in *C&C 1* wurde man noch vom Computergegner im Multiplayer-Modus verhöhnt. Leider hat Westwood sich entschlossen, dieses „Feature" in *Alarmstufe Rot 2* wegzulassen.

▶ Das Erfahrungssystem von *Tiberian Sun* wird in *Alarmstufe Rot 2* übernommen. Allerdings sollen die Einheiten generell schneller Erfahrung sammeln. Hinzu kommt, dass sich die gesammelten Erfahrungspunkte auch wesentlich starker auf die Einheit auswirken als das in *Tiberian Sun* der Fall war.

▶ Die Massenschlacht-Missionen halten sich in etwa die Waage mit den Taktik-Missionen.

▶ Interessant wird der Multiplayer-Modus in *Alarmstufe Rot 2*. Es wird sehr viele verschiedene Modi geben (erinnert mich stark an *Starcraft*), hier ein Auszug:

– Unholy Alliance
Alle Spieler haben alle Einheiten aller Parteien. Das Spiel beginnt für jeden Spieler mit einem MBF der Allianz und einem der Sowjets, so steht jedem der vollständige Tech-Baum offen.

– Land War
Eine spezielle Karte ohne Meere oder sonstige „störende" Hindernisse wie unuberwindbare Gebirgsketten. Dadurch wird ein Landkrieg erzwungen. Normale Bauoptionen.

– Air War
Eine spezielle Karte, auf der ein ungestörtes Durchkommen für normale Panzer fast unmöglich ist. Dadurch wird die Verwendung von Lufteinheiten geradezu erzwungen. Normale Bauoptionen.

– Naval War
Wie der Name schon vermuten lässt: viel Wasser, wenig Land. Die perfekte Landschaft für die perfekte Seeschlacht. Ebenfalls normale Bauoptionen.

– Metal Grinder
Ein Szenario mit Einheiten, die allesamt einen sehr niedrigen Techlevel haben.

Auf der Cover-CD

Patch für MOD Infantry Force
Patch 1.5 für *Infantry Force*
Patch1.5.exe

MOD Infantry Force
Basismodul für den MOD *Infantry Force* (wird auf jeden Fall benötigt)
BasicModul.exe

Grafikmodul für Infantry Force
GrafikModul.exe

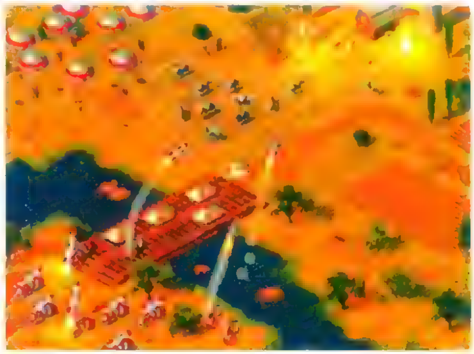
Kampagnenmodul für Infantry Force
KampagnenModul.exe

Soundmodul I für Infantry Force
SoundModul.exe

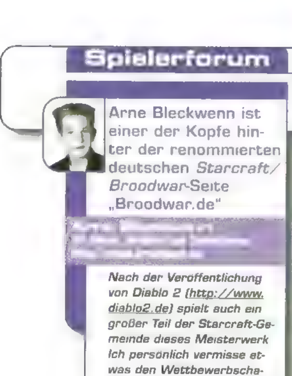
Soundmodul II für Infantry Force
SoundModul2.exe

Einheitenmodul für Infantry Force
UnitModul.exe


Der Tesla-Soldat ist in der Lage, die Reichweite der Tesla-Spule bis ins feindliche Lager am anderen Ufer zu erhohen.


Ein ziviles Gebäude wird in Alarmstufe Rot 2 von den Sowjets mit Raketenwerfern unter Beschuss genommen.

Starcraft

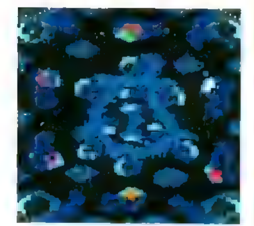


Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *Starcraft/Broodwar*-Seite „Broodwar.de"

Nach der Veröffentlichung von Diablo 2 (http://www.diablo2.de) spielt auch ein großer Teil der Starcraft-Gemeinde dieses Meisterwerk. Ich persönlich vermisse etwas den Wettbewerbscharakter, bin aber auch von der Blizzard-typischen Qualität mehr als beeindruckt.

Der Beweis eines StarCraft-Fans: Es gibt sie doch, die „Zergkaninchen".

Karte des Monats: Conquest



Kartenname: Conquest
Autor: Pommesfriedrich
Gelände: Zwielicht
Größe: 192x192
Spieler: 2-6
Map settings: Ja
Wertung: 8 Punkte von 10

Zwielicht-Karten haben fast immer ein besonderes Flair und wenn sie dann noch so gut sind wie diese, dann werden sie auch mal Map of the Week bei BroodWar.de. Jeder der sechs Spieler startet auf seiner Insel; seine erste Expansionsmöglichkeit hat er zwar vor der Nase, aber zu Fuß erreicht er sie trotzdem nicht und auch zum Gegner muss man fliegen. Um die restlichen Expansionsmöglichkeiten – vier im Zentrum, vier in den Ecken – wird wohl der große Streit ausbrechen, denn vier Möglichkeiten geteilt durch sechs Spieler bedeutet wohl, dass da der eine oder andere leer ausgeht. Mit map settings spielt man 3 vs. 3, wobei man immer einen Feind zum Nachbarn hat. Das Design stimmt, die Balance stimmt – *BroodWar*-Herz, was willst du mehr.

Diese Karte wurde von [For]-el porco-, dem aktuellen Leiter der BroodWar.de-Map-Sektion, getestet.

GER vs. DEN

Seit sich auf den großen, internationalen *Starcraft*-Seiten herumgesprochen hat, dass das deutsche *Starcraft*-Nationalteam regelmäßig Länderspiele organisiert, hat die Zahl der Herausforderer schlagartig zugenommen. Nach Frankreich, China und den USA werden in Kürze Spiele gegen Schweden, Brasilien und Kanada folgen. Am 7. Juli stand aber zunächst ein Match gegen Dänemark auf dem Programm. Die dänische Mannschaft war im Vorfeld nur schwer einzuschätzen, da nur sehr wenige dänische Spieler international bekannt sind. Leider fehlten dem deutschen Team einige Stammspieler, was sich später noch in den 2-vs.-2- Spielen bemerkbar machen sollte. Denn von den drei 2 vs. 2 konnte Deutschland nur



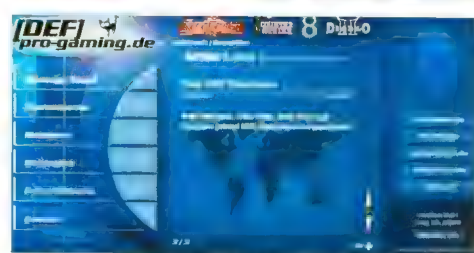
Auf der Cover-CD

Spielbericht
Ein etwas älterer Spielbericht zwischen Marquis_de_Ares und [DEF]Golgari
golgares.exe

Starcraft-Mehrspieler-Karte
Die Karte des Monats: Conquest
828.exe

Steckbrief von [DEF]Fisheye

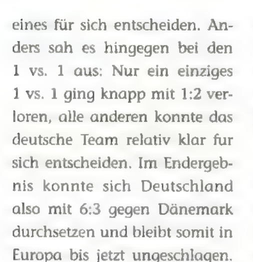
Nickname:	[DEF]Fisheye
Name:	Fredrik Keitel
Geburtsdatum:	17.10.1984
Wohnort:	Berlin
Beruf:	Schüler
Hobbys:	Partys, Freunde, Freundin, Broodwar
Lieblingsrasse:	Zufall (Terraner)
Lieblingskarte:	New Lost Temple (KBK-Version)
Bester Spieler:	[DEF]Ironman (bevor er aufgehört hat)
Bisherige Erfolge:	2. FB#2-NetPlayer-Cup
	1. Netzstatt-Halle-Turnier
	1. bw.de 2 vs. 2-Turnier alle bisherigen GER Team-Punkte geholt



Die Homepage des Clans DEF/iDEF, der professionelles Gaming in Europa etablieren will – erreichbar unter www.pro-gaming.de.


Die terranische Armee dezimiert höchst effizient einen hoffnungslos unterlegenen Trupp von Overlords.


In einer BroodWar-Session rüsten sich die Einheiten der Protoss zu einem Angriff auf den Gegner.



eines für sich entscheiden. Anders sah es hingegen bei den 1 vs. 1 aus: Nur ein einziges 1 vs. 1 ging knapp mit 1:2 verloren, alle anderen konnte das deutsche Team relativ klar für sich entscheiden. Im Endergebnis konnte sich Deutschland also mit 6:3 gegen Dänemark durchsetzen und bleibt somit in Europa bis jetzt ungeschlagen. Hoffentlich wird dies auch nach dem Spiel gegen Schweden der Fall sein.

PGL-Finale in Berlin

Das diesjährige Finale der Professional Gamers League Germany (PGL) wird auf der „YOU 2000" in Berlin stattfinden. Die Messe mit ca. 50 Ausstellern und über 50 Events steht unter dem Motto „Mitmachen, Anfassen, Ausprobieren" und wird aktuelle Trends aus den Bereichen Sport, Mode, Musik, Lifestyle und Ausbildung präsentieren. Das Finale wird vom 13. bis 15.10.2000 ausgetragen – dann wird auch ein neuer PGL-Sieger gekürt werden (http://www.pgl.de).

GER-Team-News

Bengali und OgerCapo spielten sich ins GER-Team.

TameTheSheep und Mikesch spielten sich ins GER-Team.

China und Frankreich traten gegeneinander an. Nach den Einzeln stand es 3:3, die Chinesen konnten sich jedoch im entscheidenden Teamspiel (2 vs. 2) durchsetzen und das Aufeinandertreffen für sich entscheiden.

Interview mit [DEF]CON-5

Wir haben mit [DEF]Con-5, einem Mitglied des bekannten und spielstarken DEF-Clans, ein Gespräch über seinen Clan, die Zukunft und die neue, international ausgerichtete Sparte iDEF geführt.

PC ACTION: Könntest du kurz den Clan DEF beschreiben?
[DEF]Con-5: DEF ist die moderne Form eines Clans – eine Art Cyber-Familie mit 21 Mitgliedern. Wir teilen unser „virtuelles" Leben. Jeder setzt seine besonderen Fähigkeiten im Sinne des Clans und der Spieler-Community ein und kümmert sich beispielsweise um die Turnierorganisation, Strategie-Foren etc.

PC ACTION: Wie kam es denn zu der Entstehung des Clans bzw. zu der heutigen Situation?
[DEF]Con-5: Die Vision von professionellem Gaming im Dezember 98 gründete ich mit drei Freunden aus der *Starcraft*-Szene DEF mit dem Ziel, einen Clan auf untraditionelle Art zu gründen: absolute Demokratie zwischen den Mitgliedern und eine feste interne Struktur! Mittlerweile folgen viele Clans diesem Weg. Zurzeit ist DEF nicht nur der spielstärkste Clan in Deutschland, sondern einer der wenigen Clans weltweit, der Pro-Gaming als Leitsatz nimmt!

PC ACTION: Um was handelt es sich genau bei der neuen Sparte iDEF und wie kam es zu der Einrichtung dieses Bereiches?
[DEF]Con-5: iDEF befindet sich noch in einer Art Versuchsstadium! Wir wollten unsere Ideologie auf eine weltweite Ebene erweitern. Als Beleg unserer Leistung ist iDEF auf Anhieb der weltweit stärkste *Starcraft*-Clan geworden!

PC ACTION: Welche Ziele verfolgt ihr mit DEF/iDEF?
[DEF]Con-5: Pro-Gaming als nationalen und internationalen Begriff durchzusetzen. Dass man mit seinen Talenten in Onlinespielen „etwas erreichen" kann, zeigt das Beispiel [DEF]Kosh, der mittlerweile Preise im Wert von über DM 25.000 sein Eigen nennt!

PC ACTION: Wie ist euer Clan – auch international – strukturiert und in welcher Form erhaltet ihr Unterstützung, um eure ehrgeizigen Ziele zu realisieren?
[DEF]Con-5: Alle Entscheidungen werden gemeinsam getroffen. Neues Mitglied kann man nur werden, wenn man von uns „eingeladen" wird und eine Abstimmung ohne Gegenstimmen besteht! Verhandlungen mit potenziellen Sponsoren (z. B. Peripherie-Hersteller) laufen auf Hochtouren. Ferner bekommen wir freundliche Unterstützung von Firmen wie NetPlayer, die nicht nur mit Rat, sondern auch mit Taten in Form von Servern zur Seite stehen! iDEF ist eine eigenständige Sparte und muss zunächst eine Entwicklung zur Festigung der internen Struktur durchmachen, wie sie auch DEF hinter sich hat.

PC ACTION: Wie seht ihr die Zukunft des professionellen Gamings und wie wird sich DEF/iDEF in diese Zukunft integrieren?
[DEF]Con-5: Online-Gaming wird in der Zukunft einen Platz vergleichbar zum Sport einnehmen. Korea ist uns da um Jahre voraus. Dort werden bereits jetzt im Fernsehen anstelle von Fußballspielen eher große Game-Turniere gezeigt. DEF wird sein Möglichstes tun, um solche Verhältnisse auch in Europa zu etablieren, beispielsweise durch Turniere wie First Blood #3 oder Strategieseiten, wie sie auf www.pro-gaming.de zu finden sind.

Neue Saison im Battle.Net

Am 20.7. um 0:01 begann die neue Saison der *Starcraft-/Brood-War*-Leiter im Battle.Net. Der Nummer 1 winkt ein Pokal und eine signierte *Starcraft*-Edition mit den Unterschriften der Entwickler.

Hier die Top 10 der letzten Saison:



2. He sHun
3. starfox)
4. LeGend&BOy
5. [JUN][i]l[DOo]
6. MyLoveHoney
7. For
8. D ZeraTul
9. Do_JuK_nOm
10. LapTos

http://www.battle.net



Age of Empires 2

Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

„Spieler, welche die Technik der frühen Angriffe beherrschen, ohne dabei die eigene Entwicklung aus dem Auge zu verlieren, beeindrucken mich am meisten."

Betriebsausflug: Zuerst erwischt es die Dorfbewohner, dann das Dorfzentrum.

Spieler-Persönlichkeiten: Tenaciti

Tenaciti wird von vielen Spielern um seine endlosen Siegesserien beneidet, aber auch gehasst, da seine Methoden „eigenwillig" sind. Auf Tenaciti gehen viele der wirklich „bösen" Tricks zuruck. Sein Leitspruch ist: Wenn es im Spiel moglich ist, dann werde ich es auch im Spiel nutzen!

Man sollte sich gut überlegen, ob man sich diese Tricks wirklich zu Eigen macht. Immerhin könnte man einen guten Online-Freund verlieren, wenn er sich dadurch betrogen fühlt. Andererseits bezeichnet Ensemble diese Tricks nicht als unfair und zumindest sollte ein guter Spieler sie kennen. Deshalb stellen wir heute Tenaciti nicht mit einem aufgezeichneten Spiel vor, sondern mit seinen gesammelten Tipps und Tricks.



Age of Kings à la Tenaciti

Maurer beschützen

Gerade wenn man Gebäude mitten im gegnerischen Dorf errichtet, ist die Gefahr, den Maurer im Kampf zu verlieren, relativ hoch. Zu seinem Schutz hilft dieser Trick: Ein Dorfbewohner kann zunachst neben sich drei Mauersegmente setzen und dann das gewünschte Gebäude ungestört errichten. Anschließend kann er eines der Mauersegmente wieder zerstoren, um aus seinem selbst gezimmerten Gefängnis wieder zu entkommen.

Wildschweine locken

Man spart erhebliche Wegezeiten, wenn man ein Wildschwein zunächst zum Dorfzentrum lockt und erst dort erlegt. Dazu greift ein einziger Dorfbewohner das Wildschwein an und flieht dann zu den übrigen Dorfbewohnern am Dorfzentrum. Der Webstuhl hilft dabei, aber mit etwas Übung und Geschick gelingt es auch ohne diese Technologie. Da Nahrung von Wildschweinen extrem ungleichmäßig hereinkommt, empfiehlt es sich häufig, die gesammelte Nahrung schon mal zwischendurch abzuladen, um die Entwicklung neuer Dorfbewohner nicht unterbrechen zu müssen.

Häuser als Mauern

Häuser sind schwerer zu zerstören als Palisaden und man benötigt sie ohnehin. Gerade auf „Dunkler Wald"-Karten sind solche Mauern aus Häusern besonders oft anzutreffen.

Schnelle Produktionsschlangen

Wenn man eine bestimmte Einheit in großen Mengen benötigt, so kann man beim Anklicken der zu produzierenden Einheit die Umschalttaste gedrückt halten. Dadurch werden mit einem Mausklick gleich fünf Einheiten in die Produktionsschlange gestellt.

Fixe Mauern

Werden Mauern einmal sehr schnell benötigt, beispielsweise um einen angreifenden Spieler aufzuhalten, so legt man das Fundament der Mauer und lässt einen Dorfbewohner jedes Mauersegment nur ganz kurz beginnen. Die Mauer wirkt dann sofort und der Dorfbewohner kann sie in aller Ruhe beenden.

Tiermörder (unfein!)

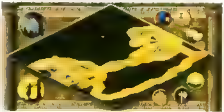
Wild, das durch Militäreinheiten erlegt wird, ist für die Nahrungsgewinnung unbrauchbar. Bösartige Spieler erlegen mit ihrem Späher gegnerische Schafe und Rehe.

Umgehen von Mauern (unfein!)

Gerade auf Schwarzwaldkarten sind die Passagen zum Gegner oft früh zugemauert. Während das Zerstören dieser Mauern mitunter sehr lange dauern kann, ist es relativ leicht, diese zu umgehen. Dazu lässt man einen Dorfbewohner einen Baum neben der Mauer fällen, bis dieser umfällt, und ihn sodann an dieser Stelle selbst ein Palisadensegment errichten. Dadurch verschwindet der Baum; sofort kann das eigene Palisadensegment gelöscht werden und der Durchgang ist frei.

Behindern der gegnerischen Fischer (unfein!)

Bemerkt man, dass der Gegner viele Fischerboote pro-



Gute Erkundung ist die Voraussetzung für das Gelingen früher Angriffe.

duziert hat, kann es lohnend sein, dessen Fischgründe zu vernichten. Dazu errichtet man über jedem seiner Fischgründe eine Fischreuse und löscht diese sofort wieder. Das kostet keine eigenen Ressourcen, behindert aber den Gegner in seiner Entwicklung erheblich.

Unfertige Palisaden als Vorposten (unfein!)

Man legt die Grundrisse der Palisaden über die Gegend, in der man den Gegner vermutet, aber man baut sie nie wirklich. Wenn der Gegner über diese Fundamente hinwegläuft, sieht man es; wenn er dort baut, bekommt man gar eine Meldung. Eine relativ teure Methode, aber in Spielen auf Leben und Tod (mit offener Karte) mitunter sehr effizient.

Frühe Angriffe in Age of Kings

Age of Kings bietet sehr starke Dorfzentren, die in vielen Fällen dem frühen Angreifer wenig Erfolgsaussichten auf einen vernichtenden Schlag bieten. Deshalb sind die Angriffe in der Feudalzeit auch immer nur darauf ausgerichtet, den Gegner in seiner Entwicklung erheblich zu behindern, und nicht darauf, ihn endgültig zu vernichten. Gerade weil es in *Age of Kings* nicht nur sehr viel einfacher ist, zu boomen (siehe PC Action 6 und 8/2000) als zu rushen, sondern weil der Verteidiger auch wesentlich weniger Ressourcen zur Abwehr einsetzen muss als der Angreifer, übertreiben es viele Spieler mit ihrer Entwicklungszeit. Dies eröffnet dem frühen Angriff dann plötzlich doch Chancen. Die wichtigsten Basisstrategien möchten wir hier vorstellen:

Störangriff

Noch auf dem Wege zur Feudalzeit baut der Angreifer genügend Häuser für weitere Einheiten und entsendet ein oder zwei Dorfbewohner in die Nähe des Gegners, den er zuvor bereits mit seinem Späher gut erkundet hat. In der Feudalzeit errichtet er unweit der gegnerischen Holzproduktion eine Bogenschießanlage. Mit zwei bis drei Bogenschützen greift er dann die gegnerischen Dorfbewohner an. Sobald diese sich entschließen, zum Gegenangriff überzugehen, rennen die Bogenschützen weg. Kehren die Dorfbewohner wieder zu ihrer Arbeit zurück, so feuern die Bogenschützen wieder auf sie. Das reduziert die Effizienz der gegnerischen Ökonomie beträchtlich und verschafft dem angreifenden Spieler einen Vorteil, der seine eingesetzten Ressourcen weit übertrifft.



Turm, Bogenschützen und Speerkämpfer: Dieser frühe Angriff war spielentscheidend.

Turmflut

Der angreifende Spieler setzt früh fünf Dorfbewohner auf die Steinproduktion und entsendet zwei Dorfbewohner zum Gegner, die dort neben den Holzfällern, den Goldminen und anderen strategischen Punkten Türme bauen. Dabei sollten sich die Schussfelder der Türme so überlappen, dass sie sich gegenseitig schützen. Es wird dem Angegriffenen schwer fallen, unter ständigem Beschuss seine Ökonomie aufrechtzuerhalten. Wichtig ist für den Angreifer, nach drei oder vier Türmen selbst wieder eine zügige Entwicklung aufzuweisen.

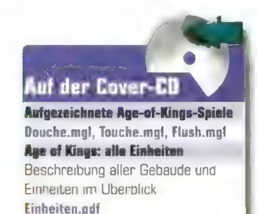
Die Umsiedlung

Diese Strategie ist sehr wirkungsvoll, vor allem wenn sie von einem Perser, einem Briten oder einem Teutonen angewandt wird. Dazu setzt man zunächst genauso viele Dorfbewohner zur Nahrungsgewinnung ein, wie man benötigt, um kontinuierlich Dorfbewohner zu produzieren. Alle übrigen Dorfbewohner sammeln Holz. Später entsendet man zehn Dorfbewohner zum Gegner, die dort exakt dann ankommen, wenn man selbst 25 Dorfbewohner besitzt. Zu diesem Zeitpunkt sollten die Holzvorräte für ein neues Dorfzentrum ausreichen. Der angreifende Spieler löscht sein altes Dorfzentrum und baut sechs Tiles* vom gegnerischen Dorfzentrum entfernt sein Dorfzentrum neu auf. Dann entsendet er alle zehn Dorfbewohner dorthin und feuert auf gegnerische Dorfbewohner und deren Dorfzentrum. Dies verhindert oft, dass der Gegner überhaupt die Feudalzeit erreicht.

*Tile: Breite eines Mauersegments



Holzproduktion unter Beschuss: Man staunt, wie sehr zwei Türme einen Spieler zurückwerfen können.



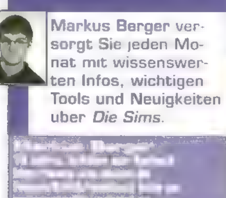
Auf der Cover-CD

Aufgezeichnete Age-of-Kings-Spiele
Douche.mgl, Touche.mgl, Flush.mgl

Age of Kings: alle Einheiten
Beschreibung aller Gebäude und Einheiten im Überblick
Einheiten.pdf



Die Sims



Markus Berger versorgt Sie jeden Monat mit wissenswerten Infos, wichtigen Tools und Neuigkeiten uber *Die Sims*.

„Neues für Ihre Sims? Kein Problem! Die Zusatz-CD ‚Das volle Leben' bietet einiges."

Das volle Leben: Die Sims-Zusatz-CD

Nachdem es schon seit einiger Zeit keine neuen Objekte zu den SimDays mehr auf http://www.thesims.com gibt, ist *Die Sims* für viele Spieler etwas eintönig geworden. Um dem entgegenzuwirken, erscheint voraussichtlich am 7. September die erste Zusatz-CD für *Die Sims. Das volle Leben* wird etwa 40 Mark kosten und immerhin 109 neue Objekte, wie z. B. ein Teleskop, das Chemie-Set, die magische Kristallkugel, den Roboter und eine antike Lampe mit Geist, bieten. Um das Spiel insgesamt noch interessanter zu machen, wurden auch neue Spielsituationen und neue Berufe in das Add-On mit eingebaut. So kann ein Sim fünf neue Berufe ergreifen: Musiker (U-Bahn-Musikant bis Megastar), Faulpelz (Golf Caddie bis permanenter Partygast), Paranormaler (Telefonseelsorger bis Kultführer), Journalist (Schriftsetzer bis Talkshow-Moderator) und Zocker (Beta-Tester bis Informations-Guru). Zu den neuen Spielsituationen gehören zum Beispiel die Entführung durch außerirdische Lebensformen oder die Verwandlung in ein Monster. Eine weitere Neuerung ist, dass Sie jetzt aus vier verschiedene Baustilen wählen können: Neben dem „normalen" Baustil, der schon aus *Die Sims* bekannt ist, stehen nunmehr die Stilrichtungen Mittelalter, Retro-Look und der kitschige Las-Vegas-Stil zur Verfügung. Zusätzlich bietet sich nun die Möglichkeit, fünf weitere Nachbarschaften spielen zu können.



Lieben Sie pompöse Einrichtungsgegenstände? Die Zusatz-CD „Das volle Leben" schafft Abhilfe.





Reger Kaufwunsch: So haben die Besucher der Internet-Seite Simplanet über den Kauf der Zusatz-CD abgestimmt.

Blueprint

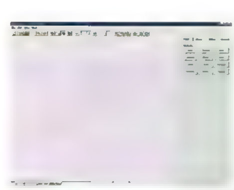
Wir haben schon in der letzten Ausgabe kurz über das Programm Blueprint berichtet und wollen es nun etwas genauer vorstellen. Normalerweise sollten Sie die neue Version schon auf der *PC Action*-CD finden, nur hat es der Programmierer Bil Simser noch nicht geschafft, diese zu veröffentlichen. Blueprint ist ein CAD-ähnliches Programm, mit dem Sie relativ einfach neue Objekte für *Die Sims* entwickeln können. Dabei werden einfache Körper benutzt, die mit Texturen (Holz, Stein etc.) überzogen werden. Damit das



Wahrsagen leicht gemacht: Eine magische Glaskugel erweist sich manchmal als hilfreich.



Der Haushaltsroboter. Ob er wirklich im Haushalt hilft, ist jedoch eine andere Frage.



Blueprint erinnert stark an professionelle CAD-Programme.



Was das wohl wird? Richtig: ein einfacher Tisch.

Objekt auch von den Sims verwendet werden kann, werden ihm bestimmte Eigenschaften zugewiesen. So müssen Sie zuerst natürlich festlegen, ob sich ein Sim in dieses Objekt setzen oder es ein- und ausschalten kann. Mit der im Moment erhältlichen Version Beta 2 können Sie zwar schon Objekte erstellen, diese aber noch nicht in das Spiel exportieren. Die neue Version Beta 3 wird eine Exportfunktion haben, doch wann sie erscheinen wird, weiß niemand so genau, da man von Bil Sim'ser meistens nur „In zwei bis drei Wochen" hört. Wenn jedoch endlich die neue Version mit Exportfunktion erscheint, steht einer wahren Flut von neuen Objekten für *Die Sims* nichts mehr im Wege!

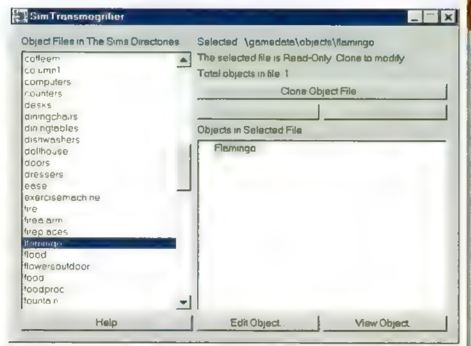
Und wie geht's weiter?

Ja, das fragen sich viele Fans von *Die Sims*, denn im Moment herrscht in der Entwicklerszene ein ganz schönes Chaos: Mit Blueprint kann man zwar sehr gute Objekte erstellen, diese aber noch nicht in *Die Sims* exportieren. Mit dem SimTransmogrifier ist dies zwar möglich, doch viele der veränderten Objekte funktionieren nicht so, wie sie sollen. Des Weiteren wird es in naher Zukunft vielleicht sogar noch von Maxis ein Programm zum Verändern bzw. zum Erstellen neuer Objekte geben. Wir werden Sie jedenfalls auf dem Laufenden halten.

Egal ob Rocker oder EDV-Hacker: Mithilfe der Zusatz-CD kann Ihr Sim eine Reihe von neuen Berufen ergreifen.

SimTransmogrifier

Wie aus dem Nichts ist das inoffizielle Tool SimTransmogrifier aufgetaucht. Zuerst gab es einige Verwirrung um dieses Tool, da es von vielen Seiten als offizielles Programm angekündigt war. Zwar wurde es von einem Maxis-Mitarbeiter programmiert, doch es ist kein offizielles Programm und somit auch nicht von Maxis unterstützt. Sie finden es zusammen mit einer englischen Anleitung auf der Cover-CD. Mit ihm können Sie die originalen Objekte aus *Die Sims* verändern. Das Ganze funktioniert, indem der SimTransmogrifier eine Liste aller Objekte erstellt. Diese sind nun exportierbar, so dass die einzelnen Objekte nur noch aus Bitmaps und xml-Dateien entstehen. Um nun ein Objekt zu verändern, müssen Sie nur noch die Farbe in der Bitmap-Datei än dern. Da aber die meisten Objekte aus *Die Sims* aus mindestens vier bis etwa 30 Bitmaps bestehen, die alle in Handarbeit mit einem Bildbearbeitungsprogramm editiert werden müssen, artet das Ganze ziemlich in Arbeit aus. Sie können zwar mit dem SimTransmogrifier neue Objekte auf Bitmap-Basis erstellen, doch ist dies extrem zeitaufwendig.



Die Benutzeroberfläche dieses Tools in ihrer ganzen Pracht.

Anstoss 3

Die *Anstoss*-Fancorner liefert Ihnen alle Infos zur Managerserie. Neben Bernhard Maiberg kümmert sich Christian Funke (Funky@fancorner.de) um die Beiträge.

„Neue Saison, neue Herausforderungen – die Fancorner lädt zum Savegame-Contest. Mehr unter http://www.fancorner.de."



Immer noch beeindruckend: Bei Schneefall erkennen Sie sogar die einzelnen Eiskristalle, die auf den Platz rieseln.

Patch 1.20

Am 7.7.2000 war es mal wieder so weit: Ein neuer Patch erschien. Diesmal bot er dem Spieler die Möglichkeit, sein *Anstoss 3* auf die Version 1.20 upzudaten. Außerdem gibt es einen Editor-Patch, der dafür sorgt, dass die Bonusländer (Wappen) korrekt angezeigt werden. Das Wichtigste zuerst, was bei vielen Spielern schon zu Problemen führte: Mit der Version 1.20 können keine Spielstände geladen werden, die mit einer Version vor 1.10 erstellt wurden. Dies war leider zur Behebung einiger Fehler unausweichlich.

Es wurden wieder mehrere Fehler behoben. Wir erwähnen hier nur die wichtigsten, da die Aufzählung aller Punkte unseren Rahmen sprengen würde: Die Darstellung im Vollbildmodus unter Windows 2000 ohne 3D-Darstellung ist möglich (Voraussetzung: Win2000-Update). Außerdem werden Mannschaftsstärken jetzt korrekt umgesetzt. Bei den Torboxen stimmen jetzt auch die Vorlagengeber, zudem wurde das Chancenverhältnis bei den Torboxen verbessert. Es fallen jetzt mehr Tore bei Riesenchancen.

Alle weiteren Verbesserungen könnt ihr bei uns unter http://www.fancorner.de nachlesen.

Anstoss Action erst 2001

Bernd Almstedt teilte uns am 13.7. mit, dass das für September angekündigte *Anstoss Action* leider nicht wie geplant noch in diesem Jahr erscheinen kann. Die Begründung ist allerdings sehr einleuchtend, denn das Team von Ascaron hat sich dazu entschlossen, die Darstellungslogik der *Anstoss 3*-Engine für *Anstoss Action* nochmal völlig neu zu entwickeln. Guido Eickmeyer konnte folgendes Statement entlockt werden: „Wir haben uns zu diesem Schritt entschlossen, um die Qualität des Produktes nicht aufs Spiel zu setzen. Leider mussten wir unüberbrückbare Schwächen in der inhaltlichen Logik und der 2D-Konzeption angesichts der derzeitigen Anforderungen des Marktes erkennen, zudem waren wir intern einfach nicht mit dem Status zufrieden. Nun wird ein ‚Clean-Up' der Simulationslogik erfolgen und dieser umfangreiche Bereich noch einmal neu designt, um unsere eigenen Zielsetzungen hinsichtlich der Transparenz des Spielerverhaltens und der Flexibilität der Entscheidungen

Sorry

In der letzten Ausgabe ist uns leider ein kleiner Fauxpas passiert Das Bild zur Trainerbiographie von Jan-Philipp Gerhard zeigt nicht, wie im Bilduntertext erwähnt, den Autoren, sondern Gerri Faramelli, den Vorgänger unseres neuen Highscore-Königs, dessen Rekord aus Platzgründen nicht mehr im Spielerforum erscheinen konnte

Auf der Cover-CD

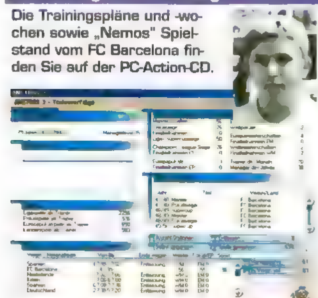
Neue Patches
Den Patch 1 20 und den neuen Editor-Patch finden Sie in der Update-Rubrik
ans3v120.zip und a3edt120.zip
Nemos Spielstände
Der Spielstand von Nemo samt Trainingsplan und -woche zum Einladen
FC Barcelona.an3, nemo.pla und

War der Patch auf Version 1.20 für euch die endgültige Erlösung?

Antwort	Anteil
Ja auf alle Fälle	25%
Na ja besser als die vorherigen Patches war er schon	47%
Nein, das Spiel schmiert bei mir immer noch ab (in den 3D-Szenen)	4%
Nein das Spiel schmiert bei mir immer noch ab (ohne 3D-Karten-Unterstützung)	4%
Nein	18%

Neuer Highscore-König

Die Trainingspläne und -wochen sowie „Nemos" Spielstand vom FC Barcelona finden Sie auf der PC-Action-CD.



Zlatan Filipovic alias „Nemo" hat einen neuen Highscore-Rekord aufgestellt und steht derzeit mit sagenhaften 1.014.762 Punkten an der Spitze der Fancorner-Rekordliste. Der inzwischen 79-jährige Erfolgsteamchef des FC Barcelona ist im wirklichen Leben 17 Jahre alt und stammt aus Günzburg bei Ulm. Zurzeit sucht er dort einen Ausbildungsplatz als Einzelhandelskaufmann und arbeitet in seiner Freizeit ebenfalls an einem Online-Magazin für Anstoss 3 mit. Wir sprachen mit dem neuen Champion:

Fancorner: Ist *Anstoss 3* der erste Titel aus der Reihe, den du spielst?
Nein, ich bin schon seit dem ersten Teil und „Anstoss World Cup Edition" dabei.

Fancorner: Wie viele Saisons hast du in *Anstoss 3* schon hinter dich gebracht?
Puh, in meinem neuesten Spielstand waren es 62 Saisons, im letzten etwa 60 und sonst hab ich ungefähr 50 in vereinzelten „Kurzzeit-Spielen" durchgemacht

Fancorner: Wann und wie oft spielst du den Fußballmanager?
Anstoss 3 spiele ich eigentlich täglich. Eine Saison am Tag ist eigentlich Pflicht, manchmal spiele ich auch zwei oder drei durch.

Fancorner: Welches System bzw. welche Formation bevorzugst du – oder wechselt du nach Bedarf?

Gerald vs. Heiko

Sie stammen aus demselben Elternhaus und arbeiteten mehrere Jahre zusammen bei Ascaron. In diesem Jahr trennten sich jedoch die Wege der beiden Köhlers. Heiko trat die Nachfolge von seinem Bruder Gerald an und arbeitet seitdem als Konzeptmanager an *Anstoss 4*, während Gerald zu EA Sports wechselte und dort an einem neuen Fußballmanager arbeitet. Wir haben die beiden parallel interviewt.

Fancorner: Wie läuft zurzeit die Arbeit an deinem neuesten Werk ?
Heiko: Momentan befinden wir uns in der entscheidenden Planungsphase, im August beginnt die Erstellung des technischen Konzepts. Daneben betreue ich zurzeit die englische Umsetzung von *Anstoss 3*
Gerald: Es könnte nicht besser sein. Rolf Langenberg und ich haben die ersten Monate damit verbracht, das Konzept für das Spiel und einen Dateneditor zu erstellen. Außerdem hatten wir sehr viele Gespräche mit Programmierern und Grafikern, um ein schlagkräftiges Team aus möglichst vielen Fußballverrückten zusammenzubekommen. Unser Chef-Grafiker Andreas Noßmann war z. B. vorher in der *FIFA*-Fanszene aktiv. Diese Phase liegt nun hinter uns und wir haben jetzt mit der Programmierung des Hauptprogramms und wichtiger Tools begonnen. Parallel dazu ist auch unser englisches Partnerteam eingestiegen, das sich um die 3D-Darstellung kümmern wird. Wir werden im nächsten Jahr richtig angreifen!

Fancorner: Wie bewahrst du eigentlich Firmengeheimnisse vor deinem Bruder? Ist das nicht schwierig?
Heiko: Wir sehen uns in letzter Zeit recht selten, daher stellt dies kein Problem dar. Die grobe Ausrichtung unserer Konzepte haben wir vor Monaten kurz geklärt, Einzelheiten tauschen wir nicht aus Ohnehin sind unsere Vorstellungen recht verschieden.
Gerald: Manchmal klären wir bestimmte Punkte ab, damit ein Feature nicht doppelt auftaucht. Im Großen und Ganzen wissen wir aber nicht viel über das Konzept des anderen Wichtig ist wohl auch zu erwähnen, dass wir ohnehin häufiger abweichende Meinungen über den „idealen" Fußballmanager haben. Daher sehen wir das als sportlichen Wettkampf, verzichten aber auf Fouls. Letztendlich werden sowieso die Spieler über das Ergebnis entscheiden.



Bisher einmalig: Mit Gerald und Heiko Köhler (unten) kämpfen zwei Bruder für zwei verschiedene Firmen um den Titel des besten Fußballmanagers.

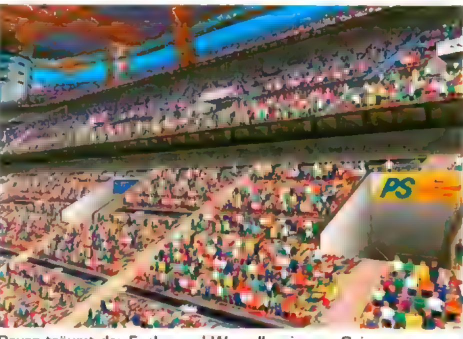
Fancorner: Könnt ihr Berufliches von Privatem tatsächlich gut trennen oder unterhaltet ihr euch auch etwa über Konzepte von Fußballmanagern ?
Heiko: Normalerweise sind Fußballmanager zwischen uns kein Thema. Wir haben beide genug mit diesem Thema zu tun, da muss man das nicht auch noch auf den privaten Bereich ausdehnen
Gerald: Wir versuchen, das Thema Fußballmanager an den Wochenenden nicht anzuschneiden. Außerdem wohnen wir ja ziemlich weit auseinander, das heißt, wir sehen uns ohnehin nur etwa einmal im Monat. Dann gibt es auch andere Themen als den Beruf

Fancorner: Was sind deine guten und schlechten Eigenschaften?
Heiko: Ist Kickers-Fan eine gute oder eine schlechte Eigenschaft? :-)
Gerald: Fragt doch Heiko. :-)

Fancorner: Und wie sieht das mit den guten und schlechte Eigenschaften bei deinem Bruder aus?
Heiko: Das müsst ihr ihn schon selbst fragen
Gerald: Er ist ein echter Fußballexperte, halt aber für die falsche Mannschaft
(Anm d R. Gerald ist bekennender Fan vom VfB Stuttgart.)

zu verwirklichen. Die Kompatibilität zu *Anstoss 3* wird gewahrt bleiben, Spiele werden aus dem Manager-Game mit eigener Steuerung gestartet werden konnen. Auf der Basis der neuen Logik werden auch die Inhalte des 3D-Bereiches von *Anstoss 4* und künftiger Actionspiele programmiert werden, allerdings wird sich dann der technische Ansatz geändert haben. Zusammenfassend bedeutet dies eine ständige Weiterentwicklung des inhaltlichen und technischen Konzepts, damit sollte auch ein eigenes ‚Ausbremsen' verhindert werden. Eine Kompatibilität zu *Anstoss 4* wird dann mit *Anstoss Action* aber nicht mehr erreicht werden konnen."

Das von Guido Eickmeyer entwickelte Konzept soll derart viele Vorteile bieten, dass man sich für eine Verschiebung des Veröffentlichungstermins entschieden hat. Die Umsetzung des Konzeptes soll laut Projektleiter Ingo Biermann etwa fünf Monate dauern.



Davon träumt der Fachmann! Wenn Ihr eigenes Guiseppe-Meazza-Stadion immer prall gefüllt ist, haben Sie es geschafft.

Ich spiele grundsätzlich nicht mit einem festen System, wie ich es in *Anstoss 2* getan habe, sondern immer mit einem freien System, damit auch Spieler, die in kein System passen, zum Einsatz kommen

Fancorner: Trainierst du dein Team selbst und wenn ja, worauf legst du im Training besonders viel Wert?
Das Training ist für mich nicht sooo wichtig. Die meisten denken, dass es irgendwelche Wunder-Trainingspläne gibt. Ich lasse zur Vorbereitung immer hart-brutal-brutal-hart-Regeneration-Regeneration trainieren. Den Rest der Saison nie zu hart, sondern immer nur zwischendurch Ecken, Einwurf und Freistoß

Fancorner: Hast du ein Erfolgsrezept?
Mein Erfolgsrezept ist ganz einfach: Die ersten 7-10 Saisonspiele müssen gewonnen werden, dann läuft die ganze Saison gut. Sollte man bis zur Winterpause nicht schon mindestens auf Platz 4 oder 5 stehen, wird es ganz schwer, noch nach oben aufzuholen. Vor allem die Motivation ist wichtig, diese kann man am besten „trainieren", wenn man in der Vorbereitung in das Trainingslager „Stonehenge" geht.

Fancorner: Wer war dein bisher bester Spieler?
Auf den bin ich ganz besonders stolz, das war Roger Brinkmann. Den trainiere ich schon seit der Jugend, als er 13 war. Schon mit 23 Jahren hatte er Stärke 13. Mit 53 Jahren, über 1 000 Ligaspielen und vielen Erfolgen beendete er sogar noch als 12er seine Karriere

Fancorner: Was wünschst du dir für *Anstoss 4*?
Für *Anstoss 4* wünsche ich mir, dass Spieler über 30 einen Bonus an Spielklasse bekommen (Erfahrung). Ein Matthäus spielt abgeklärter als z B. ein Deisler

Fancorner: Welchen Herausforderungen wirst du dich in Zukunft stellen?
Mein nächste Herausforderung ist, dass ich nicht nur drauflosspiele, sondern bestimmte Aufgaben erreichen muss. Zum Glück macht die Fancorner demnächst einen Savegame-Contest, wo man sein Können richtig beweisen kann

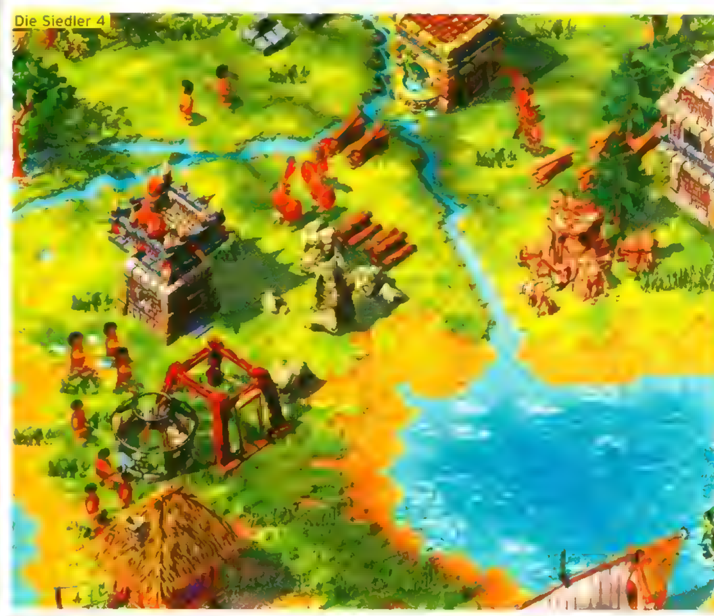
Die Siedler 3 und 4

Rolf Kloppel, Mitbegrunder des *Siedler*-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der *Siedler*-Szene.

„In diesen Tagen startet der Betatest zu Siedler 4 und ich bin für euch dabei. Ich kann es kaum erwarten :o)"

Siedler-4-Betanews:

Vor wenigen Tagen ist der *S4*-Betatest gestartet. Dabei kann man mit etwas Glück schon einmal die ersten *Siedler 4*-Multiplayerschlachten schlagen, wenn man denn zu den Auserwählten gehört. Unter http://www.siedler4.de können sich nach wie vor alle Volljährigen für den Betatest anmelden, der ausschließlich online durchgeführt wird. Ausgewählte Tester erhalten eine Seriennummer, mit der sie die Software auf ihre PCs laden und spielen können. Testberichte und Verbesserungsvorschläge werden per E-Mail an Blue Byte übermittelt und umgehend in die Weiterentwicklung des Spiels miteinbezogen. Die Software auf den Rechnern der Betatester wird bei jedem Programmstart automatisch mit Einwahl auf den Blue-Byte-Server aktualisiert. Zusätzlich haben die Online-Betatester die Möglichkeit, ihre Erfahrungen mit dem Spiel im Blue-Byte-Game-Channel in einem Online-Forum zu diskutieren. Die erste Betastester-Welle wird nach Angaben von BB auf 5.000 Tester gedeckelt. Eine weitere Welle soll dann Ende August starten. Wir jedenfalls sind auf alle Fälle dabei und werden euch umfassend informieren!



Die Majas sind schon beim Bau der Erzschmelze, da kann die Waffenschmiede nicht mehr weit sein!

Offizielle Siedler-4-Seite gelauncht

Seit ein paar Tagen ist der Blue-Byte-Game-Channel samt der offiziellen *Siedler 4*-Seite online. Insgesamt finde ich den Game-Channel sehr gelungen, ärgerlicherweise ist die *Siedler*-Seite aber ziemlich mager ausgefallen. Der Grund für meine Kritik: Der Nachfolger zu siedler3.de findet auf einer einzigen, langen HTML-Seite Platz! Ich persönlich halte das nicht für ideal, aber Blue Byte wird das Angebot bis zum Release sicher weiter ausbauen. Unterdessen sprießen auch schon die ersten *Siedler 4*-Fansites. Eine der ersten, die in diesen Tagen online geht, ist unter http://www.siedler4.gamesweb.de zu erreichen. Hier erhaltet ihr neben umfangreichen Infos über die Vorgänger auch das Neueste über den vierten Teil der *Siedler*-Saga.



Auch das Wasserwerk und die Schiffe der Südamerikaner laufen schon auf Hochtouren :-)



Wenn den Majas nicht schnell was einfällt, werden sie gleich von den Römern überrannt.

Die Weltranglisten – Die Ladder-Cracks

Die BB-1vs1-Liga und die BB-Clan-Liga sind unter http://www.siedler3.de abrufbar. Die beiden vom SOC organisierten Ligen „LongPlay" und „Wirtschaftsliga" findet Ihr unter http://www.s3club.de

BB-1VS1-LIGA TOP10

In der von BB-1vs1-Liga spielt man ohne Partner. Um in der Rangliste ganz nach oben zu kommen, muss man aber schon sehr gut sein und vor allem viele Spiele machen, um keinen Punkteabzug zu riskieren. Wer 8 Tage nacheinander nicht spielt, wird für jeden weiteren Tag mit Abzug von 15 Punkten bestraft!!

Platz	Spielername	Punkte
1	Masao	11645
2	Trickytrix	11230
3	BigSister	11190
4	Gibbon	11049
5	Crazy Mathe	10918
6	Karat	10683
7	Nosferatu	10605
8	pantera	10344
9	bmolson	10282
10	HumbleBee	10165

BB-CLAN-LIGA

Wer mit seinen Freunden die Ranglisten ersturmen will, dem sei die BB-Clan-Liga ans Herz gelegt. Zuvor muss man den Clan aber bei siedler3.de anlegen und seine Freunde in den Clan aufnehmen. Alternativ kann man sich auch von anderen Clans werben lassen, was meist in der Lobby geschieht.

Platz	Clanname	Punkte
1	Die Wussels	10362
2	The Stand	10008
3	Just for Fun	9873
4	The Warlords	9857
5	Avalon	9725
6	Cosa Nostra	9678
7	TAOG Elite	9668
8	Gallier	9667
9	Men	9456
10	Die Husaren	9277



PC ACTION
Vampire
TOP 100
DER HERR DER RINGE

Neustart

Auch nach dem Kauf kümmern sich manche Software-Hersteller um ihre Kunden und stellen Levels, Editoren sowie Sound- und Grafikverbesserungen kostenlos zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart" erfahren Sie, welche Spiele Sie wieder herauskramen können.

Sicher saugen

Vampire | Speicherfunktion integriert



Gerade vor schwierigen Kämpfen beugt die neu integrierte Speicherfunktion allzu großen Frustrationen vor.

Nach Kritik an der mangelhaften Speicherfunktion kriechen Activisions Vampire zu Kreuze. Das neue Update auf Version 1.10 ermöglicht es nun dem Spieler, jederzeit und an jedem Ort den Spielstand zu sichern. Allerdings treten beim Laden eines solchen Spielstands manchmal noch kleinere Probleme auf, weil Ihr Vampir für kurze Zeit keine Disziplinen einsetzen kann. Speichern Sie also nach Möglichkeit an halbwegs sicheren Orten und nicht mitten in einem Kampf. Davon abgesehen beseitigt der Patch einige kleinere inhaltliche und technische Bugs, die in seltenen Fällen sogar zu Programmabstürzen führen konnten. Das Update funktioniert sowohl mit der englischen als auch mit der deutschen Version von *Vampire*.

Auf der Cover-CD

Updates CD #1

Vampire v1 10 (int)

Außerdem

/// Eidos verbessert per Patch die Speicherfunktion in **Daikatana**. Nebenbei beseitigt das Update Probleme mit Voodoo-Karten und der Kopierschutzabfrage der CD. Sie finden den Bugfix auf der Cover-CD. Info: www.daikatana.com /// Mit der Version 1.1.0.1 integriert Valve zwei neue Karten und einige kleinere Features in **Half-Life Opposing Force**. Außerdem verhindert das Update zwei bisher im Mehrspielermodus mögliche Cheats. Der Patch liegt auf der Cover-CD vor. Info: www.sierra-studios.com /// Black Isle fixt die wenigen kleinen Bugs in **Icewind Dale**. Auf der Cover-CD finden Sie Version 1.05, mittlerweile ist bereits das nächste Update v1.06 verfügbar. Info: www.interplay.com /// Westwood kündigte den von Fans lange geforderten kooperativen Mehrspielermodus für **Nox** an. Seit Dienstag, dem 1.8. soll das Upgrade bei www.westwood.com zum Download bereitstehen. Natürlich reichen wir die nötigen Dateien auch auf der nächsten Cover-CD nach. ///



Der Mehrspielermodus: Endlich können Sie sich auch mit bis zu 16 Spielern im Netzwerk oder Internet bekriegen.

Let's Rock

KISS Psycho Circus | Deutsche Version im Handel

Hersteller Third Law hat auf die kleineren Bugs schnell reagiert und einen Beta-Patch veröffentlicht, der die Probleme beseitigen sollte. Dieser Patch ist nur für die amerikanische Version und die Demo-Version des Spiels geeignet. In der deutschen Version ist er bereits enthalten und braucht nicht mehr installiert werden. Unter anderem behebt der Patch Fehler der Speicherfunktion, Inkompatibilitäten mit TNT2-Karten und einige Grafikbugs. Zudem wurde die Unterstützung von Eingabegeräten – egal ob Sie Gamepad, Joystick, Tastatur oder Maus den Vorrang geben – verbessert. Anhand der deutschen Verkaufsversion können wir jetzt auch die Wertung für den Mehrspielermodus nachreichen. Mehr als 65% sind aber nicht drin, da leider nur zwei Spielmodi (Kills und Conquer) verwirklicht wurden. Dafür ist der hervorragende Einzelspielermodus (79%) jetzt komplett eingedeutscht. Spielen lohnt sich!



Updates CD #1

KISS Psycho Circus Demo Patch #1



Abgesehen von der Sprachausgabe und dem Text entspricht die deutsche Version inhaltlich dem amerikanischen Original.

Bestseller

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat	Titel/Hersteller	Anteil
1	▲		Diablo 2 – Havas Interactive	16,7%
2	▲		Half-Life (deutsch) – Havas Interactive	14,8%
3	▼		Age of Empires 2 – Microsoft	9,3
4	▼		Unreal Tournament – GT Interactive	5,7%
5	▶		Die Sims – Electronic Arts	5,6%
6	▲		Soldier of Fortune – Activision	5,0%
7	▼		Indiziertes Spiel – Activision	3,7%
8	▲		Motocross Madness 2 – Microsoft	2,0%
9	▼		GTA 2 – Take 2	1,9%
10	▲		Vampire: Die Maskerade – Activision	1,8%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▶	1	Black & White	24,6%
2	▶	2	Halo	14,0%
3	▲	neu	Cultures - Die Entdeckung Vinlands	8,8%
4	▲	5	Star Trek: Voyager - Elite Force	5,5%
5	▲	8	Half Life: Team Fortress 2	5,2%
6	▶	6	Sudden Strike	5,1%
7	▲	neu	Max Payne	5,0%
8	▲	neu	Escape from Monkey Island	4,9%
9	▲	neu	Heavy Metal: F.A.K.K.²	3,6%
10	▲	neu	Baldur's Gate 2	3,5%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Deus Ex	Eidos
2	▲	neu	Diablo 2	Havas Interactive
3	▲	neu	Icewind Dale	Virgin
4	▲	neu	Diablo 2 (englisch)	Havas Interactive
5	▲	neu	Homeworld	Havas Interactive
6	▲	neu	Vampire: Die Maskerade	Activision
7	▼	5	Die Sims	Electronic Arts
8	▲	neu	Dark Reign 2	Activision
9	▲	neu	Shogun	Electronic Arts
10	▲	neu	X-tension	THQ

Quelle: Theo Kranz Games

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	7	Les Sims	EA
2	▲	neu	Ground Control	Havas Interactive
3	▲	9	Roland Garros 2000	Cryo
4	▼	1	Indiziertes Spiel	Havas Interactive
5	▲	neu	Starcraft Special Ed.	Havas Interactive
6	▼	3	Soldier of Fortune	Activision
7	▲	neu	Starlancer	Microsoft
8	▼	6	Age of Empires 2	Microsoft
9	▲	neu	Taxi 2	Ubi Soft
10	▲	neu	Sim City World Edition	Electronic Arts

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Diablo 2	Havas Interactive
2	▶	2	The Sims	Electronic Arts
3	▲	neu	Earth 2150	Matte
4	▼	1	Shogun: Total War	Electronic Arts
5	▼	3	Championship Manager 2000	Eidos

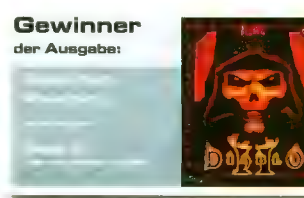
Quelle: MCV UK

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Diablo 2	Havas Interactive
2	▼	1	The Sims	Electronic Arts
3	▶	3	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
4	▲	neu	Who Wants to Be a Millionaire 2	Disney Int.
5	▲	neu	Icewind Dale	Interplay
6	▲	neu	Sim Mania Pack	Electronic Arts
7	▶	7	RCT: Corksrew Follies	Hasbro Int.
8	▼	2	Who Wants to Be a Millionaire	Disney Int.
9	▲	neu	Sim City 3000 Unlimited	Electronic Arts
10	▲	neu	Backyard Baseball - 2 Play	Humongous Ent.

Quelle: Gameweek

Gewinner der Ausgabe:



Hit-Countdown

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Action			
Aqua	Actionspiel	Massive Development	1. Quartal 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	4. Quartal 2000
Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D-Realms	3. Quartal 2000
Freelancer	Weltraumshooter	Digital Anvil	1. Quartal 2001
Giants	Actionspiel	Planet Moon Studios	Oktober 2000
Halo	Actionspiel	Bungie Software	1. Quartal 2001
I-War 2	Weltraumshooter	Particle Systems	1. Quartal 2001
Mafia	Actionspiel	Illusion Softworks	Oktober 2000
Max Payne	Actionspiel	Remedy Entertainment	Dezember 2000
MechWarrior 4	Actionspiel	Microsoft	4. Quartal 2000
Metal Gear Solid	Action-Adventure	Konami	September 2000
No One Lives Forever	Ego-Shooter	Monolith	4. Quartal 2000
Obi-Wan	Ego-Shooter	LucasArts	September 2000
Oni	Action-Adventure	Bungie Software	September 2000
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive	Noch nicht bekannt
Rune	Actionspiel	Human Head Studios	Oktober 2000
Sheep	Actionspiel	Mind's Eye	Oktober 2000
Star Trek DS9: The Fallen	Ego-Shooter	Simon & Schuster	September 2000
Star Trek Voyager – Elite Force	Ego-Shooter	Raven Software	September 2000
The World is Not Enough	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2000
Tribes 2	Mehrspieler-Shooter	Dynamix	3. Quartal 2000
Undying	Ego-Shooter	DreamWorks Interactive	3. Quartal 2000
Unreal 2	Ego-Shooter	Epic	1. Quartal 2001
X-Com Alliance	Ego-Shooter	MicroProse	November 2000
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	November 2000
American McGee's Alice	Action-Adventure	Rogue Entertainment	3. Quartal 2000
Blair Witch Project 1: The Nocturne Chronicles	Action-Adventure	Terminal Reality	Oktober 2000
Buffy – The Vampire Slayer	Action-Adventure	Fox Interactive	2. Quartal 2001
Dragonriders – Chronicles of Pern	Action-Adventure	Ubi Soft	4. Quartal 2000
Dragons Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	4. Quartal 2000
Escape From Monkey Island	Adventure	LucasArts	November 2000
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	Heavy Iron Studio	November 2000
Galleon	Action-Adventure	Interplay	März 2001
Hitman: Codename 47	Action-Adventure	IO Interactive	Dezember 2000
Loose Cannon	Action-Adventure	Digital Anvil	1. Quartal 2001
Myst 3	Adventure	Presto Studios	1. Quartal 2001
Planet der Affen	Action-Adventure	Visiware Studios	4. Quartal 2000
Project Eden	Action-Adventure	Core Design	3. Quartal 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	4. Quartal 2000
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	4. Quartal 2000
Rennspiel			
Ble fuß Offroad	Rennsimulation	Channel 42	September 2000
Colin McRae Rally 2.0	Rennsimulation	Codemasters	November 2000
F1 Racing Championship	Rennsimulation	Ubi Soft	4. Quartal 2000
F1 World Grand Prix 2000	Rennsimulation	Eutechnyx	4. Quartal 2000
Ferrari 360	Rennsimulation	Acclaim	3. Quartal 2000
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	3. Quartal 2000
Mercedes Benz Truck Racing	Rennsimulation	Synetic	September 2000
Midtown Madness 2	Rennspiel	Angel Studios	3. Quartal 2000
Need For Speed Motor City	Rennspiel	Electronic Arts	3. Quartal 2000
Pathfinder	Rennsimulation	Channel 42	September 2000
Rollenspiel			
Anachronox	Rollenspiel	ION Storm	3. Quartal 2000
Arcanum	Rollenspiel	Troika Games	3. Quartal 2000
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Black Isle Studios	September 2000
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	1. Quartal 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	4. Quartal 2000
Evil Island	Rollenspiel	Nival	September 2000
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	September 2000
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	März 2001
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI/Stormfront Studios	3. Quartal 2000
Shadowbane	Rollenspiel	Wolfpack Studios	Juni 2001
Summoner	Rollenspiel	Volition	1. Quartal 2001
Technomage	Rollenspiel	Sunflowers	September 2000
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	Metropolis	3. Quartal 2000
Ultima Online 2	Online-Rollenspiel	Origin	1. Quartal 2001
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	3. Quartal 2000
Wizards & Warriors	Rollenspiel	Heuristic Park	Oktober 2000
Simulation			
B17 The Mighty Eighth	Historische Flugsimulation	Wayward Design	November 2000
Comanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	4. Quartal 2000
Crimson Skies	Historische Flugsimulation	Zipper Interactive	3. Quartal 2000
Typhoon	Moderne Flugsimulation	Rage	3. Quartal 2000
Sport			
Anstoss Action	Fußball	Ascaron	1. Quartal 2001
Links LS 2001	Golfsimulation	Access	3. Quartal 2000
NBA Live 2001	Basketballsimulation	EA Sports	3. Quartal 2000
NHL 2001	Eishockeysimulation	EA Sports	3. Quartal 2000
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	3. Quartal 2000
Sydney 2000	Mehrkampf	ATD	3. Quartal 2000
Strategie			
Age of Empires 2: The Conquerors Expansion	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	September 2000
Alarmstufe Rot 2	Echtzeitstrategie	Westwood	1. Quartal 2001
Alcatraz	Echtzeitstrategie	Noch nicht bekannt	4. Quartal 2000
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	1. Quartal 2001
Battle Isle 4	Rundenstrategie	Blue Byte	3. Quartal 2000
Black & White	Echtzeitstrategie	Lionhead Studios	November 2000
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	November 2000
Desperados	Echtzeitstrategie	Infogrames	4. Quartal 2000
Die Siedler 4	Aufbaustrategie	Blue Byte	4. Quartal 2000
Earth 3	Echtzeitstrategie	TopWare	Oktober 2000
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	1. Quartal 2002
Fallout Tactics	Echtzeitstrategie	Interplay	3. Quartal 2000
Frontierland	Aufbaustrategie	JoWooD	3. Quartal 2000
Homeworld Cataclysm	Echtzeitstrategie	Barking Dog Studios	3. Quartal 2000
Kingdom Under Fire	Echtzeitstrategie	Phantagram	3. Quartal 2000
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	4. Quartal 2000
Praetorians	Strategie	Pyro Studios	1. Quartal 2001
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	1. Quartal 2001
Sacrifice	Echtzeitstrategie	Shiny Entertainment	Oktober 2000
Sigma	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	1. Quartal 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2001
Star Trek: Away Team	Echtzeitstrategie	Reflexes Entertainment	März 2001
Star Trek: New Worlds	Echtzeitstrategie	Interplay	September 2000
Starship Troopers	Echtzeitstrategie	MicroProse	September 2000
Sudden Strike	Echtzeitstrategie	CDV	September 2000
Tropico	Aufbaustrategie	Poptop Software	Dezember 2000
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	4. Quartal 2000
Zeus	Aufbaustrategie	Impressions	3. Quartal 2000
Wirtschaftssimulation			
Anpfiff – Der RTL Fußballmanager	Sportmanager	Silver Style Entertainment	November 2000
Bundesliga Manager X	Sportmanager	Software 2000	4. Quartal 2000
Industriegigant 2	WiSim	JoWooD	4. Quartal 2000

Hotlines

Firma	Telefon	Zeiten	Internet
Acclaim	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14.00–19.00	www.acclaim.de
Activision	0 18 05-22 51 55 01 90-51 00 55	Mo-So 16.00–18.00 (nicht an Feiertagen) (Spieletipps)	www.activision.de
Art Department	02 34 9 32 05 50	Mo-Fr 15.00–18.00	www.artdepartment.de
Ascaron	0 52 41-96 66 90 0 52 41 9 39 30	Mo-Fr 14.00–17.00 (Mailbox)	www.ascaron.de
Attic	0 74 31 5 43 05	Mo-Fr 10.00–12.00, 13.00–18.00	www.attic.de
Blackstar	0 42 41 95 33 88	Mo-Fr 14.00–16.00	www.black-star.de
Blue Byte	02 08 4 50 29 29	Mo-Do 15.00–19.00, Fr 15.30–19.30	www.bluebyte.de
Capstone	0 40 39 11 13	Mo-Do 18.00–20.00	www.capstone.de
Cryo Interactive	0 52 41 95 35 39	Mo-Fr 15.00–18.00, Sa, So 14.00–16.00	
Disney Interactive	0 69 66 56 85 55	Mo-Fr 11.00–19.00, Sa 14.00–19.00	www.disney.de/DisneyInteractive
Egmont Interactive	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18.00–20.00	www.egmont.de
Eidos Interactive	0 18 05 22 31 24 01 90-51 00 51	Mo-Fr 11.00–13.00, 14.00–18.00 (Spieletipps)	www.eidos.de
Electronic Arts	01 90-77 66 33 01 90 78 79 06	Mo-Fr 9.30–13.30, 14.00–17.30 (Spieletipps, 24 Stunden täglich)	www.electronicarts.de
Empire	0 89 85 79 51 38	Mo-Fr 9.00–13.00	www.koch-media.com
Greenwood Entertainment	02 34 9 64 50 50	Mo-Fr 15.00–18.00	www.greenwood.de
GT Interactive	01 805-25 43 91	Mo-So 15.00–20.00 (nicht an Feiertagen)	www.gtinteractive.de
Hasbro Interactive	0 18 05-42 72 76	Mo-Fr 14.00–18.00	www.hasbro-interactive.de
Havas Interactive	0 61 03-99 40 40 01 90 51 56 16	Mo-Fr 9.00–19.00	www.havas-interactive.de
Ikarion Software	02 41 470 15 20	Mo-Fr 15.00–18.00	www.ikarion.de
Infogrames	0190 51 05 50	Mo-Fr 11.00–19.00	www.infogrames.de
Innonics	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15.00–18.00	www.innonics.de
Interactive Magic	0 18 05 22 11 26	Mo-Fr 17.00–20.00, Sa u. So 14.00–17.00	www.imagicgames.de
Konami	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14.00–18.00	www.konami.com
Magic Bytes	0 52 41 95 33 33	Mo-Fr 14.00–19.00	www.magic-bytes.de
Mattel	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9.00–21.00	www.mattelmedia.com
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15.00–18.00	
MicroProse	0 18 05 25 25 65	Mo-Fr 14.00–18.00	www.microprose.de
Microsoft	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8.00–18.00, Sa 9.00–17.00	www.microsoft.com/germany/support
Mindscape	02 08 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15.00–18.00	www.mindscape.com
Navigo	0 89 32 47 31 51	Mo-Fr 13.00–18.00	www.navigo.de
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15.00–18.00	www.neo.at
Nintendo	01 30 58 06	Mo-Fr 11.00–19.00	www.nintendo.de
Psygnosis	0 18 05 21 44 33	Mo-Fr 15.00–20.00	www.psygnosis.com
Ravensburger Interactive	07 51 86 19 44	Mo-Do 16.00–19.00	www.ravensburger.de
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10.00–18.00	www.sega.de
Sierra	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9.00–19.00	www.sierra.de
Software 2000	01 90 57 20 00	Mo-Do 14.00–19.00, Fr 10.00–14.00	www.software2000.de
Sony Computer Entertainment	01 90 57 85 78	Mo-Fr 10.00–20.00	www.sonyinteractive.com
Sunflowers	01 90 51 05 50	Mo-Fr 11.00–19.00	www.sunflowers.de
Swing! Entertainment	0 21 31/6 61 95 51	Mo, Mi, Fr 16.00–19.00	www.swing-games.de
Take 2 Interactive	01 80-5 21 73 16 01 90-87 32 68 36	Mo-Fr 12.00–20.00 Mo-Fr 8.00–24.00 (Spieletipps)	www.take2.de
THQ/Softgold	0 21 31 60 73 33	Mo, Mi, Fr 15.00–18.00	www.thq.de
TLC Tewi	0 89 61 30 92 35	Mo-Fr 14.00–19.00	www.learningco.de
TopWare	06 21 48 28 66 33	Mo-Fr 10.00–12.00, 14.00–19.00	www.topware.de
Ubi Soft	02 11 3 38 00 30	Werktags 9.00–16.00	www.ubisoft.de
Virgin	0 40 89 70 33 33 01 90-5 89 70 33	Mo-Do 15.00–20.00	www.vid.de

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 oder 0130 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

Sprechstunde



Sehr geehrter Herr Schuhmacher,

ich möchte mich mit diesem offenen Brief im Namen der gesamten Redaktion herzlich bei Ihnen bedanken. Ihrem Angebot, den in diesem Heft veröffentlichten Test von Grand Prix 3 vorher Korrektur zu lesen, konnten wir aber leider nicht nachkommen. Ja, wir wissen, dass wir doof wie tote Tausendfüßler sind, „wieder jede Menge Fehler in den Bericht reinhauen" und keinen anständigen Formel-1-Artikel auf die Reihe kriegen. Natürlich ist uns ebenso klar, dass Sie sich mit Ihrem Angebot keinesfalls „hier profilieren möchten", sondern lediglich die „Unwahrheiten (vorsichtig formuliert) korrigieren". Vorsichtig ausgedrückt, halten wir Sie natürlich genauso keinesfalls für einen Oberlehrer. Unsere Absage beruht vielmehr darauf, dass wir lieber ein paar Ungenauigkeiten in Kauf nehmen, statt Gefahr zu laufen, dass Sie uns zu viele Rechtschreibfehler in den Text murksen. Herr Schuhmacher: Bericht schreibt sich nicht „Bereicht", „formuliert" nicht „forumliert", „außerdem" nach wie vor nicht mit „ss" und bei erweitertem Infinitiv sind Kommas zu setzen. Macht ja nix, niemand ist perfekt, gell?

PS: Falls Sie DER Schumacher sein sollten: Der schreibt sich ohne „h". Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Teufelszeug

[...] Warum gebt ihr Diablo 2 eine Wertung unter 90? [...] Das mit dem „Nach-dem-Tod-sind-die-Sachen-weg" ist mir nie passiert und wurde wahrscheinlich mit dem Patch 1.02 behoben. Was mich schon ein bisschen nervt, ist die Performance, aber deswegen würde ich nicht fünf Prozentpunkte abziehen.

Carlo Hermanin per E-Mail

Leserbriefe

[...] Der letzte Kritikpunkt mit der Speicheroption hat schon was. Es ist einfach nervig, einen gewissen Punkt schaffen zu müssen. Häufig hat man nur ein halbes Stündchen und dann kann man sich das Spiel gleich ganz sparen. [...]

Silvio Bockshecker per E-Mail

[...] 85% für Diablo 2? Kann das wahr sein? Und der Grund ist wirklich nur die misslungene Speicherfunktion? Ich selbst habe das Spiel zwar noch nicht, aber viele Freunde von mir haben es. Und ich habe nie Klagen gehört. Dann vielleicht eine etwas unzeitgemäße Grafik? Deshalb zieht man doch nicht fünf ganze Prozent ab; ich finde, Diablo 2 gebührt eine 90%-Wertung, wie sie viele andere Konkurrenzblatter auch vergeben haben. [...]

Arian Tan per E-Mail

[...] Danke, das ihr die blöde Speicherfunktion von Diablo 2 als erstes Magazin kritisiert habt! [...]

Stefan Baack per E-Mail

[...] Übrigens ausgezeichneter Diablo-2-Test, von den Problemen hab ich sonst nirgendwo gelesen. [...]

Gerd Weigelt per E-Mail

[...] In eurem Artikel zu Diablo 2 schreibt ihr über das Ruckeln des Spiels und dass es schwer nachzuvollziehen ist, wie es zustande kommt. Ich hatte das Problem auch und bei mir hat es geholfen, die Musik im Spiel abzuschalten, danach lief das Spiel viel flüssiger. Eine weitere Möglichkeit ist es, die Musikdatei auf die Platte zu kopieren. [...] Ich hoffe, das hilft einigen anderen Lesern. [...]

Andreas Vogler per E-Mail

*[...] Natürlich ist es schei**e, wenn man/frau vor dem Endgegner steht, dieser fast tot ist und dann der Server abschmiert. [...] Die Speicherfunktion ist wirklich [...] misslungen.*

Sebastian Gips, Frankfurt/Oder

[...] Schnell wurde mir klar, wie Blizzard seine Übersetzung macht: 1. Heure einen ahnungslosen Studenten an. 2. Gib ihm ein Wörterbuch Englisch-Deutsch. 3. Lass ihn einfach alles wortwörtlich übersetzen. Ich metzelte mich also an Monstern vorbei, die so grandiose Namen wie das gerne zitierte Baumkopf Holzklotz trugen. Es hätte mich nicht gewundert, hinter der nächsten Ecke auf Lungenbrand den Rotzenden oder Magengeschwür den Vollstrecker zu treffen. Am Ende wurde ich dann mit dem klingenden Titel „Dame Trinity" belohnt. Warum bitte muss man alles übersetzen? Wäre, wenn man schon „Sir X" wählt, nicht auch „Lady Trinity" akzeptabel gewesen? [...]

Martin Stelzner, Burgwedel

Es gibt im Leben viele Dinge, die sind von vornherein klar, aber unerklärlich. Was passiert, wenn z. B. in einer beliebigen Nachmittags-Talkshow ein Mann als Gast angekündigt wird, der von sich behauptet, er kriege alle Frauen rum? Dann stolziert grundsätzlich ein Mega-Macho zur Tür herein, der aussieht, als habe er dunkle Schuhcreme im Haar. Kein Schwein auf der Welt weiß genau, warum all diese Typen einen Werbevertrag mit Erdal haben. Es ist einfach so. Ähnlich verhält es sich mit Tests: Wenn wir ein heiß ersehntes Spiel mit „nur XY%" bewerten, wird es immer Fans geben, die damit nicht einverstanden sind. Da die anderen veröffentlichten Briefe glücklicherweise zeigen, dass die Speicherfunktion beileibe nicht als Glanzleistung zu sehen ist und es weitere kleine Mängel gibt, kann ich mir als Berufs-Faule-Sau nähere Ausführungen schenken. Kurz noch zu Martin Stelzner: Betrachte die Monsternamen mit Humor! Vielleicht geht's dir dann ähnlich wie mir beim Lesen der grandiosen *Herr der Ringe*-Bücher. Hobbits, die Hinz und Kunz heißen oder als Sackheim-Beutlins bezeichnet werden, sind sehr gut für die Schmunzelmuskulatur, finde ich. Was dein Problem mit Fräulein Trinity betrifft, muss ich dich ein bisschen belehren: Es heißt auch in der englischen Fassung „Dame" und erst in der nächsten Stufe „Lady" – wenn du's also im zweiten Schwierigkeitsgrad „Albtraum" noch mal durchgezockt hast. Ich wünsche schon mal viel Spaß

Grill-Prozessor

[...] Ich habe ein Problem mit einem Händler. Ich habe mir einen Intel Pentium III 800EB [...] gekauft. Der Prozessor hat auf der Rückseite eine Plastikabdeckung. Um ihm etwas Gutes zu tun, habe ich mir einen Kühler gekauft, der die ganze CPU einschließt, dazu muss man die Plastikabdeckung abmachen. Wie sich jetzt (innerhalb von zwei Monaten) herausgestellt hat, ist die CPU defekt. Mein Rechner ist immer öfter abgestürzt, trotz mehrmaligen Tauschs des Motherboards und der Speicher. [...] Nun weigert sich der Händler, die CPU (hat noch Garantie) umzutauschen, mit der Begründung, die Garantie sei verfallen, da

diese Plastikabdeckung entfernt worden sei (obwohl diese keine Funktion hat). Ist dies richtig so? […]

Name ist der Redaktion bekannt

Die Formulierung „Ich wollte meinem Prozessor etwas Gutes tun" klingt nach echten Gefühlen. Es klingt ein bisschen wie „Ich habe meine Katze gern und kraule sie deshalb sanft hinter dem Ohr, damit sie sich wohl fühlt." Allerdings versicherten mir die Kollegen aus der Hardwareabteilung, dass wahrscheinlich niemand „einfach mal so" die Plastikabdeckung vom Prozessor entfernt, weil er plötzlich verdutzt feststellt, dass er sich in die CPU verliebt hat und sie heiraten möchte. Bei derartigen Operationen drängt sich vielmehr der Verdacht auf, dass der PC-Besitzer nur „das Eine" wollte: dass der Rechner schneller für ihn schuftet. In der Fachsprache heißt das „Übertakten". Wegen der entstehenden Hitze fühlte sich der Prozessor kurz wie ein Schweineschnitzel bei einem Grillfest der Freiwilligen Feuerwehr Poppenricht (Oberpfalz) und sagte dann leise „Servus". Fazit: Wer sich nicht perfekt auskennt, sollte sich solche Eingriffe verkneifen, weil tatsächlich jeglicher Garantieanspruch erlischt.

Redakteure an den Pranger

Grüß Gott, die Dame und die Herren! Ich finde es gut, dass ihr endlich eine weibliche Redakteurin habt. Prima! Aber dennoch wird dieser wundervolle Tag von einer traurigen Mitteilung überschattet. Einen gravierenden Fehler auf Seite 87 (Ausgabe 8/2000; Test Klingon Academy). Na, schaut euch mal die Bewertung an. Okay, alles in Ordnung? Nun zum Vergleichskasten! Na, was steht denn da? 72%, aber in der Bewertung sind es doch nur 65%. Was ist nun richtig, wie konnte dieser Fehler nur passieren, warum gerade in dieser Ausgabe und wie bekomme ich die drei Elefanten in den Kleinbus rein? […]

Marcus Girbert, Erfurt

PC ACTION Tanja Bunke fand es für kurze Zeit nicht mehr ganz so prima, bei uns arbeiten zu dürfen, nachdem sie festgestellt hatte, was es bedeutet, wenn ein Leserbrief-onkel mit Grabesstimme die Worte „Pranger! Pranger! Pranger!" durchs Büro ruft. Die korrekte Bewertung für *Klingon Academy* ist jedenfalls 65%. Da die bekennende Pokémon-Anhängerin noch so frisch im Geschäft ist, ließ der Vollstrecker Gnade walten – ihre Plüschfigurensammlung auf dem Schreibtisch entkam also der ursprünglich geplanten Akupunktur mittels 30 Stricknadeln. Stattdessen verdonnerten wir die Kollegin als Foto-Modell für ein albernes Gewinnspiel (vgl. Kasten „Hier gibt's was umsonst").

Zur letzten Frage: Schiebetür auf, Elefanten rein, Schiebetür zu. Ja, den kannte ich schon.

Hallo, Fränkel? Na wie geht's dir denn so? *fiesfrag* Ich hoffe, dir geht's gut, denn sonst wird deine miese Laune noch schlimmer! *fiesgrins* Denn: Wo zum Diablo sind die ganzen Dateien zu C&C 3: Tiberian Sun hin, die auf der CD sein sollten?

Pascal Mohr per E-Mail

PC ACTION Mir geht's super, danke der Nachfrage. Herbert Aichinger und Jürgen Melzer dagegen fühlen sich nicht so gut. Einer von ihnen hatte den dummen Fehler zu verantworten, so dass der Mod es nicht auf die CD schaffte. Muss ich erwähnen, dass beide die Schuld jeweils auf den anderen schoben? Es wurde also kurzerhand mal wieder eine Strafe im praktischen Doppelpack verhängt: Die Delinquenten durften zwei Stunden mit Tanjas Puschel-Pokémon in unserer Abstellkammer verbringen. Wir sind froh, dass Herbert einen guten Hautarzt kennt. Andernfalls hätte das Layout für das aktuelle Auftakt-Foto die vielen Pusteln im Gesicht mühsam per Photoshop wegtricksen müssen. Den Mod liefern wir mit dieser Ausgabe nach.

[…] Schaut mal bitte auf Seite 56. Was steht da, womit kann man Crimson Skies vergleichen? Mit Baldur's Gate und Planescape Torment? Ich hab zwar keines dieser Spiele, weiß aber, dass beides so eine Art Rollenspiele sind und mit einer Flugsim so viel Gemeinsamkeiten haben wie Dick und Doof. Und wenn das wieder nur in die Rubrik „Leser an den Pranger" kommt, Leute, ich habe einen hochauflösenden Scanner und jede Menge Webspace für diverse Fotos von Männern in roten Strapsen! […]

Jan Seeger, Stuttgart

PC ACTION Christian Müller versuchte in seiner unnachahmlichen Art, sich rauszureden: „Dafür ist ein Layouter verantwortlich, der …" An dieser Stelle haben wir uns die Ohren zugehalten und laut gesungen, weil wir der Meinung sind, dass ein Chef sich nicht auf derart peinliche Art und Weise winden, sondern seinen Mann stehen sollte. Das durfte er dann auch, als ihm ein Schild mit der Aufschrift „Pokémon sind doof" umgehängt wurde und er in der Grundschule Nürnberg-Schweinau ein Referat über Kinder- und Jugendgewalt halten musste. Leider kam er nicht dazu, auch nur einen einzigen Satz zu sagen. Deine Straps-Scanner-Drohung, lieber Jan, hättest du dir übrigens schenken können: Ich halte mir nach wie vor die Option offen, dreiste Leser in peinliche Situationen zu bringen – und wenn ihr mir Briefbomben schickt. Ups, jetzt hätte ich fast vergessen, den Fehler zu berichtigen: *Crimson Skies* ist vergleichbar mit *Strike Commander.*

Nerv-Tipps

[…] Ich lese euer Heft und die [Dingsbums] wirklich gerne. […] Ich habe mir von euch die Ausgabe 08/2000 gekauft und blätterte auf die Seite mit den Tipps und Tricks. Natürlich stieß ich dort auf „Allgemeine Tipps und Tricks" zu Diablo 2. Tut mir wirklich Leid, dass ich mich gerade bei euch darüber aufrege (weil ich gerade eure E-Mail-Adresse griffbereit habe). Mir gehen diese „Allgemeinen Tipps" […] langsam auf den Sack. Es ist selbstverständlich, dass ich öfters mal in die Stadt gehe, schon alleine um meine gefundenen Sachen zu verticken. Es ist auch selbstverständlich, dass ich die Wegpunkte benutze, sonst hätte Blizzard sie nicht eingebaut. […] Wozu bitte schön sollen diese überflüssigen Tipps sein? Tipps oder Tricks sind für mich […] Cheats, unentdeckte Räume usw., aber nicht die Benutzung von Dingen, die vom Spiel vorgesehen sind. Wo wir schon mal dabei sind, habe ich auch noch ein paar wichtige „Allgemeine Tipps und Tricks" zu folgenden Spielen: Diablo 2: Der Rollenspiel-Knüller von Blizzard wird um einiges einfacher, wenn man die Kreaturen mit dem Mauszeiger anvisiert und dann linksklickt. Das hat zur Folge, dass der Charakter zu dem

Monster hinläuft und es schlägt. Mit viel Glück stirbt das Monster und man muss in Zukunft nicht mehr davor weglaufen. [...] Command & Conquer 3: Das Echtzeitstrategiespiel von Westwood ist bedeutend leichter zu meistern, wenn Sie ganz zu Anfang einer Mission einen Bauhof bauen. Dadurch werden dann weitere Bauoptionen eröffnet, durch die Sie dann eine Masse von Kampffahrzeugen produzieren können. Sorry, aber das musste ich einfach mal loswerden. [...]

David Laumen, Mönchengladbach

Ich möchte nicht behaupten, an deiner bewusst überzogenen Kritik sei nichts dran. Außerdem wollte ich den vielen *Diablo 2*- und C&C 3-Zockern deine beiden glorreichen Lösungshilfen nicht vorenthalten – warum da unser Chef-Trickser Florian Weidhase nicht draufgekommen ist? Doch bedenke, böser Bube: Es gibt auch Anfänger, die freudig jede kleine Hilfe annehmen und in unseren „Allgemeinen Tipps" zu *Diablo 2* standen natürlich weit mehr Hinweise als die von dir genannten. Merke: Unsinnwahrend kürzen darf nur ich bei den Leserbriefen. Da ich gerade eine unelegante Überleitung benötige, um ein Versprechen gegenüber einem besonders netten Österreicher namens Christoph Lurz einzulösen, zum Abschluss noch dieser „Allgemeine Tipp": Vom 18. bis 20. August findet im Kultur- und Sportzentrum in Timelkam die LAN-Party Doomsday 2000 statt. Näheres unter www.doomsday.at/info.html.

Elefanten-Po

[...] Ihr macht auch vor nichts Halt! Immer diese leicht bekleideten jungen Dinger auf dem Titelblatt, dann dieser Julie-Look-alike-Contest und jetzt das! Da drängt sich einem sofort eine Konjunktivitis und ein Glaukom auf: Das Dekolleté (für Redakteure mit minderen Französischkenntnissen: der Ausschnitt!) von Julie auf dem Poster zeigt mehr Falten als der Arsch eines Elefanten (hoffentlich werde ich jetzt nicht von irgendwelchen militanten Tierschützern gejagt), außerdem muss man Angst haben, dass ihr gleich das Make-up aus Gesicht und Ausschnitt fällt. Igitt! [...]

Name ist der Redaktion bekannt



Lust auf Schädlingsbekämpfung? Dieses Pokémon-Minispielchen gibt's auf Bestellung kostenfrei unter leserbriefe@pcaction.de

Gut, verehrte Dame, du wolltest anonym bleiben. Ist vielleicht besser so, aber nicht aufgrund irgendwelcher Tierschützer, sondern wegen mordlustiger Mitglieder der Senioren-Partei Die Grauen Panther: Julie Strain ist nicht mehr die Jüngste! Ein bisschen mehr Respekt, bitte; ich kann es nicht gutheißen, wie du eine ältere Dame derart runtermachst. Spieleredakteuren auch noch mangelnde Allgemeinbildung anzudichten, ist natürlich die absolute Höhe. Von mir aus kannst du mit noch so vielen Glaukomen, Konjunktivitis und anderen ansteckenden Krankheiten drohen: Das Poster war schön und im Zweifelsfall sogar zum Wenden. Das *Diablo*-Motiv auf der Rückseite hatte jedenfalls keine Po-Furchen.

Treck-Spiel?

Also so langsam kann ich euch nicht mehr verstehen! Nicht nur, dass ihr Star Trek Armada eine Wertung von unter 70 Prozent gegeben habt, jetzt kam euch auch noch in den Sinn, Klingon Academy in den Dreck zu ziehen. Die Grafik mit 60 Prozent ist doch wohl übertrieben schlecht gewertet. Die [Dingsbums] gab ein „Gut", was garantiert nicht 60 Prozent bedeutet. [...] Der Sound mit 69 Prozent? [Dingsbums] gab die Bestnote „Sehr gut". [...]

Kai Heilmann per E-Mail

Das Schuhcreme-Phänomen habe ich bereits weiter vorne erläutert, das spare ich mir an dieser Stelle. Ich versuche dir vielmehr zu erklären, was wir geschrieben hätten, wenn wir *Klingon Academy* tatsächlich „durch den Dreck" hätten ziehen wollen. Das wäre vielleicht so ausgegangen: „Wer mit *Klingon Academy* Spaß hat, erkennt wegen seiner rosa *Star Trek*-Brille wahrscheinlich nicht einmal, dass Captain Kirk in jeder TV-Folge den Bauch einzieht." Stattdessen hieß es bei uns u. a. „[...] bringt aber [...] Fans unterhaltsame Stunden". Die Wertung von 65% entspricht laut unserer Testphilosophien der Beurteilung „Noch überdurchschnittlich". Ich hoffe, diese Erläuterung beruhigt alle erbosten Trekkies.

Lesersoftware

[...] Und jetzt zum Wichtigsten: Anbei ist ein Pikachu-Shooter mit kleinen Animationen usw. [...] Lieber Harald, da ich weiß, dass du auch zur APG (Anti Pokémon Group) gehörst, wäre es wirklich nett von dir, mein Spiel auf die Cover-CD zu bringen.

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion

[...] Von mir hier auch einen schönen Gruß an alle Pokémon-Fans! :-))

Benjamin Spang, Friedrichsthal

Lieber Benjamin, liebe andere Leser, die uns Software schicken, die urheberrechtlich geschützte Namen enthält: Wir können solche Programme nicht auf die CD bringen. Im Fall des vorliegenden Pokémon-Shooters würde sich eventuell zeigen, dass die Firma Nintendo noch weniger Humor besitzt als jede beliebige Karnevalsgesellschaft. Kurz: Der Copyright-Inhaber könnte unseren Verlag lustig verklagen. Ich mache aber gerne ein Angebot: Wer Benjamins kleines Spielchen haben will, sende mir eine Mail. Das Teil (2 MB) geht dann kostenfrei per Elektro-Post raus – von mir als Privatperson sozusagen. ;-)

Gedankenleser

Betreff: Kritik der schärfsten Art (Ausgabe 8/2000): [...] Deus Ex, [...] Bewertung der Herren Müller und Fränkel: Das lange Nachladen (Pro & Contra) halte ich nicht für angemessen. Haben Sie schon mal eine Automatik-Shotgun mit zwölf Schuss/Munition in drei Sekunden nachgeladen? Oder haben Sie schon einmal einen 50 Kilogramm schweren Raketenwerfer in vier Sekunden nachgeladen (rein hypothetisch)? [...]

Christoph Bajohr per E-Mail

Man müsste als Leserbriefonkel Gedanken lesen können – das Leben wäre um einiges einfacher. Wenn ich dazu fähig wäre, wüsste ich jedenfalls allezeit, ob jemand einen Brief wirklich ernst meint oder ob er mich hinterlistigst auf den Arm nehmen möchte. Leider erkenne ich das nicht immer sofort und falle sogar manchmal drauf rein: Herzlichen Glückwunsch, verehrter Herr Bajohr, Sie haben es tatsächlich geschafft! Für einige Sekunden dachte ich wirklich, Sie meinten es ernst. Mit dem Negativpunkt „langes Nachladen" im Pro-&-Contra-Kasten ist natürlich die lange Ladezeit gemeint, die *Deus Ex* braucht, um einen Kartenabschnitt in den Speicher zu hieven. Zum Glück habe ich das im Haupttext unseres Tests noch genauer erklärt. Andernfalls müsste ich mir heute echte Vorwürfe machen und könnte nicht mehr ruhig schlafen. Ja, ich habe Sie entlarvt, Herr Bajohr! Jetzt hoffe ich nur, dass Sie auch diesen Beitrag von mir verstehen konnten ... oder meinten Sie Ihre Beschwerde etwa doch ernst?

Hier gibt's was umsonst

Um mögliche Missverständnisse, die aus der reißerischen Überschrift resultieren könnten, sofort aufzuklären: Nein, wir wollen nicht unsere neue Redakteurin Tanja Bunke verschenken. Es geht um das flotte *Star Trek*-Oberteil, das seinerzeit auch unser Titel-Mädel Eglantine Imbert für die Ausgabe 4/99 getragen hatte. Gerüchten zufolge (lt. Herrn Müller) sollen sogar noch ein paar Haare von ihr im Reißverschluss hängen und das Kleidungsstück ist garantiert ungewaschen. Jetzt der Hammer: Sie werden es nicht glauben, aber ich möchte dieses Leibchen in meiner unendlichen Großzügigkeit für lau unters Volk werfen. Eine Kleinigkeit müssen Sie aber tun, um an dem Gewinnspiel teilzunehmen: Schreiben Sie mir, warum ausgerechnet SIE dieses Schmuckstück brauchen. Damit Sie nicht behaupten können, mir falle nichts Neues für meine Verlosungen ein, hätte ich die Begründung diesmal gerne auf Klingonisch (samt Beweis, dass Sie mir keinen Blödsinn schreiben oder z. B. Klingonische Hamlet-Zitate von der Seite www.kli.org/ftppub/Text/KSRP/hamlet klauen). Einsendeschluss: 30.8.2000.



Das könnte Ihr Preis sein: Ein schmuckes Star-Trek-Leibchen. Tanja bleibt bei uns. Die geben wir nicht mehr her.



Schluss mit Herumrätseln!
Heißer Insidertipp:
Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.
Über 160 Seiten prall gefüllt mit den neuesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt.
Mit 2 CDs inklusive 1 Vollversion.
Jetzt im Zeitschriftenhandel.
PC Games
TIPPS und TRICKS
SONDERHEFT
SPEEDBOAT ATTACK!
1/2000
AKTUELL
Die Sims
Wir helfen beim Hausbau, der Nachbarschaft und der Karriere
1600 TIPPS
+116 Levelkarten
AUF DER CD
SPECIALS
TIPPS & TRICKS VIDEOS
FIFA 2000 ■ Half-Life ■ Indiana Jones
NFS: Porsche ■ The Sims ■ Tomb Raider 4
STRECKENKARTEN
Need for Speed: Porsche
So verweisen Sie die Konkurrenz auf die Plätze!
BUGFIXES
SPECIALS
BRANDAKTUELL
Starlancer
Komplett gelöst

PC ACTION Spieletipps 9/2000

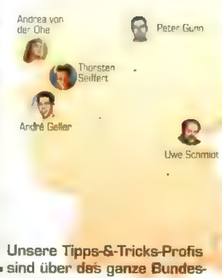


Ausgetrickst

Die Formel-1-Saison ist spannend wie selten zuvor – da kommt Grand Prix 3 von MicroProse gerade recht. Endlich kann man wieder die Motoren aufheulen lassen, Bestzeiten hinterherjagen und sich die Strecken aus dem virtuellen Cockpit genau anschauen. Trotz alter Lizenz (1998) kommt der Spielspaß nicht zu kurz. Besonders die grafisch brillanten Regenrennen haben es in sich. Wir haben unseren Formel-1-Experten Peter Gunn für Sie auf die Strecke geschickt, um Ihnen nützliche Tipps zu geben. Ab Seite 149 finden Sie die wichtigsten Fahr- und Tuningtipps. Für Diablo-2-Fans gibt es auch diesen Monat wieder Nachschub: Wir haben alle Set- und seltenen Gegenstände aus Diablo 2 zusammengetragen und geben Tipps zum versteckten Kuh-Level und dem sagenumwobenen Horadrim-Würfel. Wenn Sie sich mit Diablo nicht anfreunden konnten, halten wir ab Seite 153 Spieletipps zum Baldur's-Gate-Nachfolger Icewind Dale parat. Strategen haben es diesen Monat auch gut: das erstklassige Echtzeitstrategiespiel Knights and Merchants als Vollversion auf der CD-ROM und die dazugehörigen Tipps gleich mit im Heft! Viel Spaß und Erfolg wünscht Ihnen

Florian Weidhase

Tipps-&-Tricks-Profis



Unsere Tipps-&-Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Index

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (sogenannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tipps@pcaction.de**

Allgemeine Spieletipps

Grand Prix 3

Grand Prix 3 schickt sich schon jetzt an, die neue Referenz unter den Formel-1-Simulationen zu werden. Wir geben Ihnen wertvolle Tipps zum Einstieg.

Flüssiger Spielablauf

Wie flüssig sollte das Spiel laufen?

Eine Kurve kann nur dann richtig befahren werden, wenn die Bildwiederholrate selbst bei dichtem Verkehr nicht unter 20 fps fällt. Netterweise ermittelt *GP 3* beim ersten Start für Sie die optimale Grafikdarstellung. Damit Sie aber auch im polygonreichen Monaco den Start flüssig erleben können, raten wir Ihnen, die grafische Darstellung auf manuell zu stellen, sich mit einer Einzelbildrate von höchstens 21,3 Bildern pro Sekunde zufrieden zu geben und die empfohlene Grafikauflösung um eine Stufe herunterzuschalten. Der Übersicht zuliebe sollten Sie auch den Blickwinkel im Cockpit auf 120% stellen. Damit Sie bei Regenrennen etwas bessere Sicht genießen dürfen, sollten Sie den Rauch in den speziellen Grafikoptionen abschalten. Jetzt müssen Sie sich auch nicht mit der Gischt des Vordermanns rumärgern.

In die Startlöcher

Sie wollen Rennen gewinnen?

Sie müssen lernen, das Fahrzeug zu beherrschen, ein optimales Setup zu finden und vor allem müssen Sie sich in Geduld üben. Es kann schon frustrierend sein, einem langsameren Gegner in Monaco rundenlang in den Auspuff zu starren und ihn nicht überholen zu können. Sollten Sie es mit der 96er-Brechstange von Heinz-Harald Frentzen versuchen, so könnten Sie einen sicheren Podiumsplatz verlieren. Bevor es aber so weit ist, müssen Sie eine Menge Fleißarbeit investieren. Widmen Sie der Suche nach dem optimalen Setup genügend Runden! Sollte Ihr Wagen permanent unter- oder übersteuern, wird jede Kurve zur Qual und der Abflug ist nur eine Frage der Zeit – von der verlorenen Zeit pro Runde ganz zu schweigen. Besonders bei Regenrennen ist ein optimales Setup unabdingbar!

Welche Setup-Komponenten sind besonders wichtig?

Die größte Aufmerksamkeit sollten Sie den Front- und Heckflügeln, der Unterbodenhöhe, der Getriebe-Übersetzung sowie der Bremsbalance widmen. Ein schneller Kurs mit vielen oder langen Geraden und wenig Kurven erfordert niedrige Flügel. Ein langsamer Kurs wie Monaco, in dem es auf eine schnelle Kurvendurchfahrt ankommt, verlangt hoch eingestellte Flügel. Je höher Ihre Spoiler stehen, desto fester drückt der Luftwiderstand das Fahrzeug auf den Asphalt und verschafft Ihnen in Kurven eine bessere Bodenhaftung.

Wie wirkt sich die Unterbodenhöhe aus?

Die Unterbodenhöhe entscheidet, wie viel Luft unter dem Auto durchströmt bzw. wie stark das Auto durch den Unterdruck auf den Boden gesogen wird. Begeben Sie sich mit fast leeren Tanks auf die Piste und verstellen Sie Ihre Bodenhöhe so weit, bis Sie gerade nicht mehr aufsitzen!

Wie ermittle ich die Getriebeabstimmung?

Sobald Sie die grobe Flügeleinstellung ermittelt haben, begeben Sie sich an die Getriebeabstimmung. Den niedrigsten Gang ermitteln Sie in der langsamsten Kurve, den höchsten Gang am schnellsten Punkt des Kurses. Während die langsame Kurve im ersten Gang und bei mittlerer Drehzahl durchfahren werden sollte, muss



Auffahrunfälle durch schlechte Sicht, die durch die Gischt des Vordermanns verursacht werden, sind nicht selten.



Nur mit einem optimalen Setup können Sie ein anstrengendes Regenrennen unbeschadet überstehen.





Wenn der Unterboden erst mal gebrochen ist (rot), kommt jede Hilfe zu spät. Lassen Sie nicht zu, dass der Unterboden über den Asphalt schleift.

das Getriebe am schnellsten Punkt so eingestellt werden dass es sich im sechsten Gang und fast am Drehzahlmaximum befindet. Die Gänge 2-5 ergeben sich rechnerisch, wobei der Abstand zum nächsthöheren Gang immer kürzer werden sollte

Wie finde ich die optimale Bremsbalance?

Legen Sie mit halb vollen Tanks auf dem schnellsten Punkt der Strecke eine Vollbremsung hin. Achten Sie darauf, dass die Vorder- und Hinterreifen gleichzeitig blockieren. Sollten die Vorderräder zuerst zum Stehen kommen, müssen Sie die Bremsbalance ein wenig nach hinten verlagern.


Falsche Bremsbalance: Der Wagen bricht bei Vollbremsungen eher aus und die Reifen leiden mehr als nötig.

Welche Reifen soll man aufziehen?

Die Wahl der Reifen hängt von Ihrem Fahrstil und der Länge des Rennens ab. Je weicher die Reifen gewählt werden, desto mehr Grip bieten sie in den Kurven, aber desto schneller bauen sie auch ab Zudem verbrauchen weiche Reifen mehr Sprit, aber da Sie sowieso aufgrund der Verschleißfreudigkeit einen zusätzlichen Boxenstopp einlegen müssen, spielt der letzte Punkt nur eine untergeordnete Rolle


Die Kurve für die Abstände der Gänge sollte stetig abfallen, damit nie zu große Lücken entstehen, bevor Sie hochschalten können.

Kurvenfahrten

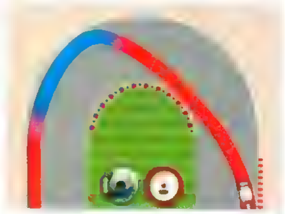
Wo werden Sekunden gewonnen und verloren?

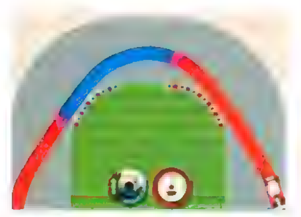
Zeiten werden nicht auf Geraden gutgemacht oder verloren, sondern in Kurven. Je enger die Biegung ausfällt, desto exakter müssen Sie fahren. Sollten Sie in einer Kurve einen Fehler begehen, indem Sie entweder zu spät bremsen oder nicht rechtzeitig aus der Kurve herausbeschleunigen, nehmen Sie den Fehler auf die anschließende Gerade mit

Folgende Grundregeln sollten Sie beherzigen:

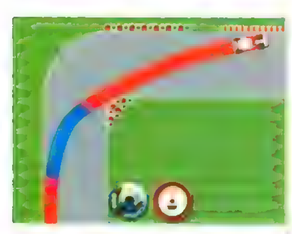
- Der Bremsweg sollte stets geradeaus verlaufen. Sobald Sie extrem bremsen, können Sie keine Kurve fahren, da Ihr Bolide sonst über die Vorderräder schiebt.
- Die Reifen sollten nicht blockieren, um einen erhöhten Verschleiß zu vermeiden.
- Kurz nach dem Scheitelpunkt Vollgas fahren!
- Der Einlenkpunkt sollte so wenig Strecke wie möglich ausmachen, um schnell wieder geradeaus beschleunigen zu können.


Bei einer enger werdenen Kurve müssen Sie den Wagen vor dem Scheitelpunkt abbremsen. Sobald Sie in die Biegung eingefahren sind und in gerader Linie zum Kurvenende stehen, treten Sie das Gaspedal ins Bodenblech.


Eine ähnliche Strategie wählen Sie bei gleich bleibenden, engen Kurven. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Sie den Wagen in den Scheitelpunkt hineinbremsen und am Scheitelpunkt wieder herausbeschleunigen.



So durchfahren Sie zwei aufeinander folgende Kurven: Halten Sie sich so dicht wie möglich an der Innenbahn und beschleunigen Sie wieder, sobald Sie den Ausgang der zweiten Biegung erkennen können.



90°-Kurve: Hier gilt es, den Bremsweg so kurz wie möglich zu halten und bereits vor der Kurve herunterzubremsen. Wieder einmal kurz vor dem Scheitelpunkt treten Sie aufs Gas und verlassen an den inneren Curbs die Kurve.

■ Wenn Sie auf abgefahrenen Reifen oder bei Regen fahren, muss die Kurve in einem weiteren Bogen befahren werden.

Wie kann ich mit Tastatur/digitalen Feuerknöpfen gut fahren?

Beschleunigen und Bremsen mit digitalen Feuerknöpfen will gelernt sein, da Sie hierbei entweder nur voll oder gar nicht bremsen bzw. beschleunigen können. Sollten Sie mit digitalem Gas- und Bremspedal unterwegs sein, müssen Sie in der Kurve eine besondere Taktik anwenden: Stottergas und Stotterbremse. Wie Sie vielleicht schon bei einem Rennen erlebt haben, führt ein Beschleunigen oder ein starkes Abbremsen mit eingeschlagenem Lenkrad zu einem Abflug. Während beim Bremsen der Wagen munter geradeaus rutscht, werden Sie beim Beschleunigen von den Hinterrädern überholt. Bremsen und beschleunigen Sie daher Ihr Fahrzeug in Kurvenfahrten mit leichten Gas- bzw. Bremsstößen.

Kampflinie

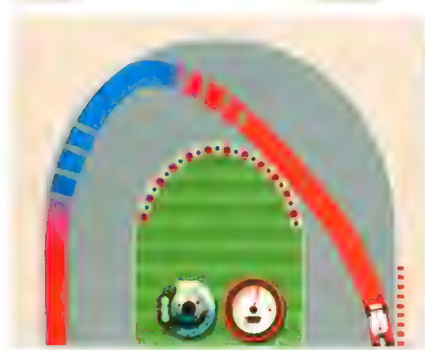
Wie verhindere ich, überholt zu werden?

Einen Gegner am Überholen zu hindern, kann schon eine nervenaufreibende Angelegenheit sein. Nicht nur, dass Sie sich ständig auf den Rückspiegel konzentrieren müssen, Sie müssen zudem eine andere Fahrlinie einschlagen, um den Drängler erfolgreich blockieren zu können. Dies kann sicherlich einige Runden lang gut gehen, aber früher oder später bietet sich ihm eine Überholmöglichkeit. Der Grund dafür ist, dass Kampflinienfahrten sehr zeitraubend sind! Sobald Sie einen Drängler hinter sich haben, scheren Sie vor einer Kurve früh auf die Innenseite aus. Sie verhindern somit, dass der Gegner auf der Innenbahn durchschlüpfen kann. Nun müssen Sie selbst vor der Biegung extrem hart abbremsen, was die Reifen zusätzlich beansprucht. Da Sie sich zudem auf der ungünstigen, inneren Linie befinden, müssen Sie die Kurve sehr langsam und mit stark eingeschlagenem Lenkrad nehmen. Dieser Zeitverlust kann durchaus ein bis zwei Sekunden pro Runde ausmachen, so dass Sie den Anschluss zur Führungsgruppe verlieren können.

Überholen

Wo ist der beste Punkt, einen Gegner zu überholen?

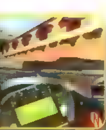
Die meisten Überholmanöver finden vor einer Kurve statt. Bevor Sie jedoch einen Platz gutmachen können, müssen Sie dicht an den Vordermann herankommen. Saugen Sie sich an seinem Windschatten heran und suchen Sie sich für das riskante Überholmanöver eine Kurve aus, die Ihnen liegt. Kurz bevor der Vordermann nun in die Eisen geht, schlagen Sie das Steuer in Richtung Kurveninnenseite ein. Bremsen Sie minimal später als der Kollege, damit Sie sich neben ihn schieben können. Sie sollten vor der Einfahrt in die Kurve leicht die Nase vorn haben, um ihn nach dem Scheitelpunkt ausbremsen zu können. Drängeln Sie sich nun an ihm vorbei und lenken Sie auf die Kurvenaußenseite ein. Da Sie vorn liegen, gehört die Kurve Ihnen und Ihr neuer Hintermann muss Sie zähneknirschend passieren lassen.

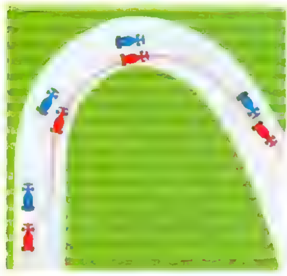


So verhindern Sie durchdrehende bzw. blockierende Räder: An den unterbrochenen Stellen Bremse/Gas kurz lösen.



Obwohl wir etwas schneller sind als der Benetton, macht er uns die Tür zu, indem er die Ideallinie verlässt.





Ein geglücktes Überholmanöver zwischen gleich starken Wagen führt stets über die Innenseite der Kurve.

Tipps & Tricks

Was tun, wenn man zum Geisterfahrer wird?

Leider hat man den Gang aus *GP 2* für spezielle Schleuderkorrekturen entfernt. Trotzdem haben Sie die Möglichkeit, Ihren Wagen innerhalb einer Sekunde wieder neu auszurichten. Bremsen Sie hierzu den Wagen bis zum Stillstand herunter und schalten Sie in den Leerlauf. Sollten Sie mit Automatikgetriebe fahren, müssen Sie den Knopf für die Gangschaltung im Leerlauf gedrückt halten. Geben Sie nun Vollgas und schlagen Sie gleichzeitig das Steuer in die gewünschte Richtung ein. Sobald Sie nun den ersten Gang einlegen (bzw. den Schaltknopf loslassen), dreht sich Ihr Fahrzeug auf der Stelle in einer Wolke aus verbranntem Gummi. Vergessen Sie nicht, rechtzeitig auf die Bremse zu treten, um die Pirouette nicht zu weit zu drehen.

Gibt es auch unfaire Mittel, einen Gegner zu bezwingen?

Klar! Fahren Sie vor einer Kurve dicht an den Gegner heran und schubsen Sie ihn, sobald er auf die Bremse tritt, sanft von hinten an. Er wird nun wehrlos ins Kiesbett rutschen und einige Sekunden wertvolle Zeit verlieren.

Ein wenig riskanter für Sie, aber definitiv gefährlicher für Ihren Gegner wird es, wenn Sie neben ihn heranfahren und leicht in seine Seite einlenken. Gehen Sie ein wenig auf die Bremse, so dass Ihr Gegner über Ihr Vorderrad fährt und spektakulär abhebt.

Mistviecher

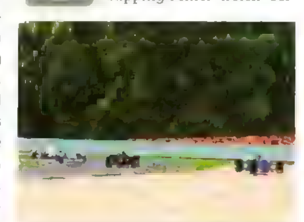
Auch *GP 3* bleibt von unliebsamen Bugs nicht verschont: Clipping-Fehler treten beispielsweise dann erhöht auf, wenn Sie über die Curbs räubern oder zu dicht an den Leitplanken entlangrasen.

Während es sich hierbei hauptsächlich um kosmetische Fehler handelt, werden Sie jedoch stärker bestraft, wenn Sie das Spiel nach dem Qualify speichern und zu einem späteren Zeitpunkt wieder laden möchten. Schwupps wird aus Ihrer Pole der hinterletzte Startplatz ...

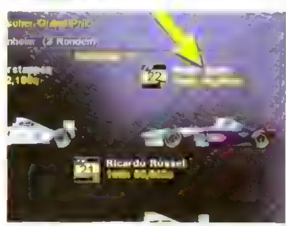
Peter Gunn

GP3 im WWW

Obwohl *GP 3* noch sehr jung ist, gibt es bereits Homepages, die Ihnen Setups, Heiße Runden und Utilities anbieten. Riskieren Sie einen Besuch auf der Homepage http://www.bhmotorsports.com, bei der sich alles ums digitale Renngeschehen dreht. Auch für *GP 3* finden Sie hier ein stets wachsendes Angebot an Setups und mehr ...



Gegner von der Strecke zu schubsen, kann bei einem hartnäckigen Vordermann Balsam für die Seele sein.



Da mühen wir uns ab für eine Pole und nach dem Speichern und erneutem Laden landen wir trotzdem ganz hinten.

Wie viel Flügel für welchen Kurs?

Damit Sie sich optimal an Ihr persönliches Setup herantasten können, finden Sie hier die wichtigsten Merkmale der jeweiligen Kurse aufgelistet. Bedenken Sie, dass Kurse mit einer hohen Flügeleinstellung in der Regel mit kurzen Gängen, Kurse mit niedrigen Flügeln mit langen Gängen gefahren werden sollten!

Melbourne:
Flügeleinstellung: hoch
Reifenverschleiß: hoch
Rundenanzahl: 58

Interlagos:
Flügeleinstellung: niedrig
Reifenverschleiß: mittel
Rundenanzahl: 72

Buenos Aires:
Flügeleinstellung: hoch
Reifenverschleiß: hoch
Rundenanzahl: 72

Imola:
Flügeleinstellung: mittel
Reifenverschleiß: hoch
Rundenanzahl: 62

Barcelona:
Flügeleinstellung: niedrig
Reifenverschleiß: gering
Rundenanzahl: 65

Monte Carlo:
Flügeleinstellung: hoch
Reifenverschleiß: hoch
Rundenanzahl: 78

Montreal:
Flügeleinstellung: niedrig
Reifenverschleiß: hoch
Rundenanzahl: 69

Magny-Cours:
Flügeleinstellung: mittel
Reifenverschleiß: mittel
Rundenanzahl: 71

Silverstone:
Flügeleinstellung: mittel
Reifenverschleiß: mittel
Rundenanzahl: 60

A1-Ring:
Flügeleinstellung: mittel
Reifenverschleiß: hoch
Rundenanzahl: 71

Hockenheim:
Flügeleinstellung: niedrig
Reifenverschleiß: mittel
Rundenanzahl: 45

Hungaro-Ring:
Flügeleinstellung: hoch
Reifenverschleiß: hoch
Rundenanzahl: 77

Spa:
Flügeleinstellung: niedrig
Reifenverschleiß: mittel
Rundenanzahl: 44

Monza:
Flügeleinstellung: niedrig
Reifenverschleiß: gering
Rundenanzahl: 53

Nürburgring:
Flügeleinstellung: mittel
Reifenverschleiß: mittel
Rundenanzahl: 67

Suzuka:
Flügeleinstellung: mittel
Reifenverschleiß: hoch
Rundenanzahl: 51

Allgemeine Spieletipps

Icewind Dale

Genau das richtige Spiel für einen verregneten, kalten Sommer. Unsere Allgemeinen Tipps helfen Ihnen, sich schnell im Eiswindtal zurechtzufinden.

Allgemeine Tipps

Wie viele Charaktere benötige ich für den Start?

Sie werden in *Icewind Dale* nicht oft Gesellschaft von NPCs bekommen. Gönnen Sie sich darum ruhig von Anfang an fünf Charaktere. Ihre Gruppe ist somit schon zum Spielbeginn schlagkräftig und Sie haben immer noch einen Platz für einen weiteren Gefährten frei.

Wahl der Charakterklassen

Es ist sehr wichtig, möglichst viele Klassen in der Gruppe zu haben. Begehen Sie bei der Punktverteilung aber nicht den Fehler, die Charaktere zu ausgeglichen zu gestalten. Schauen Sie sich dazu einfach den Extrakasten Gruppenreise an.

Welche Aufstellung ist am besten?

Sie müssen sich so positionieren, dass die schwächsten Mitglieder möglichst geschützt stehen. Das bedeutet, dass Kämpfer in der Regel ganz vorne stehen, während Zauberer mit schwacher Rüstung von den hinteren Rängen aus agieren.

Soll ich mich einfach mit der Truppe in den Kampf stürzen?

Nein, es ist vielmehr wichtig, taktisch vorzugehen. Bevor Sie zum Beispiel einen schmalen Gang betreten, stellen Sie Ihre Gruppe in einem Halbkreis auf. Wählen Sie eine Figur aus, die umliegende Gegend zu erkunden. Wenn der Charakter dabei auf Gegner stößt, kann er sie zu Ihrer Gruppe zurücklocken. So werden Sie auch mit größeren Monsterhorden recht problemlos fertig.

Ist der Kampf Mann-gegen-Mann sinnvoll?

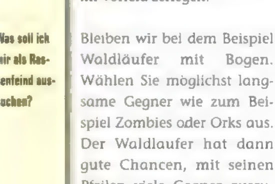
Da Ihre Charaktere am Anfang noch recht schwach sind, ist es besser, einen Gegner immer mit mehreren Figuren anzugreifen. Nutzen Sie die Pausenfunktion des Spiels, um während eines Scharmützels den Überblick zu behalten und festzustellen, welche Charaktere günstig stehen, um sich mit gemeinsamer Kraft auf ein Monster zu stürzen.



Die gesamte Gruppe ist gesegnet und die drei stärksten Charaktere (Rahmen) haben den Oger und Ork aus der Nähe bekämpft. Bogenschütze und Magier bleiben im Hintergrund.

Sind Fernwaffen nützlich?

Mit einem guten Bogenschützen in der Gruppe können Sie so manche Bedrohung aus großer Entfernung beseitigen. Ein Waldläufer, dem Sie bei der Erschaffung einen Rassenfeind zuweisen können, ist im Spiel Gold wert und kann ganze Gegnerhorden schon im Vorfeld zerlegen.



Was soll ich mir als Rassenfeind aussuchen?

Bleiben wir bei dem Beispiel Waldläufer mit Bogen. Wählen Sie möglichst langsame Gegner wie zum Beispiel Zombies oder Orks aus. Der Waldläufer hat dann gute Chancen, mit seinen Pfeilen viele Gegner auszuschalten, bevor diese die restliche Gruppe erreichen.

Was ist beim Zaubern zu Spielbeginn wichtig?

Beschränken Sie sich am Anfang lieber auf heilende und schützende Zauber, da Ihre Schützlinge noch nicht viel

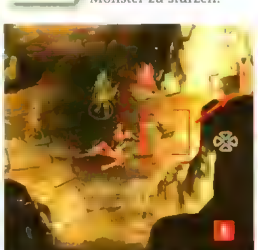
Gruppenreise

Für jede Klasse gibt es bestimmte Attribute die Sie mit möglichst maximaler Punktzahl belegen sollten. Mehrklassige Charaktere (Nr. 5) müssen ausgeglichener erschaffen werden, da sie mehrere Funktionen erfüllen müssen. Im gezeigten Beispiel muss die Figur Nr. 5 kämpfen und zaubern können. Darum müssen Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz und Weisheit recht hoch angelegt werden.

Mit dieser Truppe sind Sie gut gerüstet. Von links nach rechts sehen Sie die Werte für

1 = Druide
2 = Waldläufer
3 = Kämpfer
4 = Dieb
5 = Kämpfer/Zauberkundiger

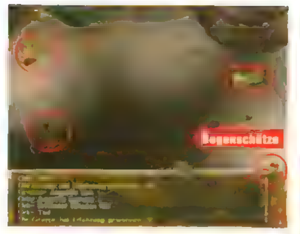






Der Dieb der Gruppe geht als Lockvogel immer wieder in den Gang (Pfeil). Der Rest wartet ab (A). Etwas später sind alle gegnerischen Skelette besiegt (B).





Im Alleingang wird der Waldläufer selbst auf der ersten Erfahrungsstufe mit mehreren Orks fertig, ohne mit der Wimper zu zucken. Der Rassenfeind-Bonus macht's möglich.



Zur Abwechslung wurde der Stadtbewohner einmal von unserem Zwerg angesprochen. Siehe da, es ergeben sich neue Gesprächsmöglichkeiten!

einstecken können. Denken Sie auch an Ihren schmalen Geldbeutel und geben Sie einem Charakter bei der Erschaffung den Zauber Identifizieren mit auf den Weg. Das spart Ihnen im Spiel eine Menge Gold!

Was hat es mit den Flächenzaubern auf sich?

Viele Zaubersprüche wirken auf einen bestimmten Bereich und nicht nur auf ein Objekt. Sie müssen damit etwas vorsichtig umgehen. Sprüche wie zum Beispiel Stinkende Wolke oder Verstricken können Ihre eigenen Charaktere behindern oder schädigen. Vermeiden Sie daher den Einsatz solcher Effekte zu Spielbeginn, es sei denn, der Zaubernde steht allein auf weiter Flur.

Wie setze ich den Dieb sinnvoll ein?

Wenn Ihre Reisekasse mal wieder leer ist oder Sie vor einer verschlossenen Tür/Truhe stehen, dann ist es Zeit, den Dieb vorzuschicken. Schlösser öffnen und Taschendiebstahl sind die beiden Fertigkeiten, die Sie daher von vornherein mit möglichst vielen Punkten belegen müssen. Nur so ist Ihr Langfinger von Anfang an nützlich. Bevor Sie einem Bürger in die Tasche greifen, speichern Sie besser erst noch einmal ab. So können Sie nach einem misslungenen Versuch sofort eine Wiederholungstat ausführen.

Auf was sollte ich bei den Gesprächen achten?

Versuchen Sie, immer die charismatischste Figur Ihrer Truppe zum Redner zu machen. Die Chance dadurch vielleicht etwas mehr in Erfahrung zu bringen, ist dann am höchsten. Vor Unterhaltungen ist es auch sinnvoll, zu speichern. Läuft das Gespräch dann ganz und gar nicht nach Ihren Vorstellungen, starten Sie einfach einen neuen Versuch. Wenn Sie einem bestimmten Rassetyp gegenüberstehen (zum Beispiel Zwerg oder Elf), kann es sinnvoll sein, das Gespräch mit unterschiedlichen Rednern zu wiederholen. Die Unterhaltung kann durchaus variieren, je nachdem, welcher Rasse Ihr Redner angehört.

Die ersten Schritte im Eiswindtal – Osthafen

Wie finde ich am besten den Einstieg ins Spiel?

Ihre Gruppe startet in der Taverne. Nutzen Sie dies aus und führen Sie mit allen Anwesenden ein Gespräch, um Informationen zu erhalten.

Was ist der erste Auftrag?

Bevor Sie sich zu Hrothgars Haus begeben, können Sie noch einige kleine Aufträge in Osthafen erledigen. Sprechen Sie mit der Wirtin der „Winterwiege" und erledigen Sie das Käferproblem im Keller.

Wohin gehe ich nach der Käferbeseitigung?

Wenn Sie die Käfer ausgerottet haben, statten Sie dem Fischhändler Gaspar im Haus westlich der Taverne einen Besuch ab. Er wird Ihnen von einer Karawane erzählen.

Wo wohnt Hrothgar?

Nach der Unterhaltung mit Gaspar stiefeln Sie ein Haus weiter nach Westen zu Ihrem Auftraggeber. Schließen Sie sich seiner Expedition an und befolgen Sie den Auftrag, nach der Karawane zu suchen. Lassen Sie Ihren Dieb etwas „arbeiten" – ein Bogen, mehrere Pfeile und eine Notiz sind die Beute.

Kann ich sonst noch was stehlen?

Wenn Sie in das Haus östlich vom Tempel gehen, können Sie dort einen herumliegenden Speer einsacken. Den Bewohner stört dieser Diebstahl überhaupt nicht.

Was hat es mit dem Stadtbewohner vor dem Tempel auf sich?

Wenn Sie einen Zwerg in der Gruppe haben, lassen Sie ihn mit der Person über die Rückeroberung der Zwergenstädte reden. Sie erhalten dann einen Edelstein, der Ihre Reisekasse aufbessert.

Gibt es noch weitere Quests?

Nördlich vom Lagerhaus steht der Fischbeinschnitzer Apsel. Helfen Sie ihm, den Wolf aus seiner Werkstatt zu vertreiben. Dieser Kampf ist nicht schwer.

Was gibt es noch in Osthafen zu tun?

Nordöstlich von Apsels Werkstatt ist eine Hütte am Ufer. Sprechen Sie mit dem alten Jed. Lassen Sie einen charis-



Helfen Sie dem alten Jed, von seiner Trunksucht loszukommen. Die zweite Antwort überzeugt ihn davon, aufzuhören.



Mit dieser Ausrüstung kann Ihr Zwerg zur Expedition aufbrechen, ohne gleich den nächsten Kampf zu verlieren.

matischen Charakter reden und überzeugen Sie Jed davon, mit der leidigen Trinkerei aufzuhören.

Wo finde ich weitere Aufgaben?

Marschieren Sie zur Brucke im Osten. Sprechen Sie mit dem kleinen Jungen und bieten Sie ihm Ihre Unterstutzung an. Postieren Sie Ihre Gruppe auf dem kleinen Plateau hinter der Brucke. Suchen Sie den Charakter mit der hochsten TP-Zahl aus, um mit ihm die Goblins nacheinander anzulocken. Am gefährlichsten sind die gegnerischen Bogenschutzen. Stürzen Sie sich schnell mit Ihren Recken auf diese Fernkämpfer.

Wo ist die Karawane?

Verlassen Sie Osthafen in östlicher Richtung. Erledigen Sie die Wölfe in der Wildnis und begeben Sie sich in die Ork-Höhle, wo die Uberreste der Karawane zu finden sind.

Wie werde ich mit den Orks fertig?

Stellen Sie sich auf die ersten schwierigen Kämpfe im Spiel ein. Neben den gewöhnlichen Orks tummeln sich Bogenschützen und Schamanen in den Hohlen. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die beiden letztgenannten Gegnertypen. Wenn moglich, sprechen Sie einen „Segen" auf Ihre Gruppe.

Gibt es noch andere Gegner in der Höhle?

Wenn Sie die Höhle säubern, werden Sie dabei auf einen Oger stoßen, der Ihrer Gruppe schon ganz schön zusetzen kann. Attackieren Sie das Monster am besten von allen Seiten und mit allen kampfstarken Charakteren.

Wozu ist der Karawanenvertrag gut?

Den Vertrag erhalten Sie, wenn Sie den Oger besiegt haben. Gehen Sie damit zu Gaspar, dem Fischhändler in Osthafen. Sprechen Sie ihn auf die Karawane an und Sie erhalten weitere Erfahrungspunkte.

Was fange ich mit der Ausrüstung aus der Höhle an?

Auch wenn es etwas nervig ist: Sammeln Sie wirklich jeden Gegenstand aus der Höhle ein! In Osthafen bekommen Sie klingende Münze dafür. Gerade zu Spielbeginn müssen Sie uber jedes zusätzliche Goldstück dankbar sein.

Wie soll ich mich für die Expedition ausrüsten?

Bevor Sie mit Hrothgar zur Expedition aufbrechen, sollten Sie sich noch gut ausstatten. Alle Charaktere sollten uber Rüstung, Helm und wenigstens eine bessere Waffe verfugen. Wenn Sie alle zuvor beschriebenen Mini-Quests gelost haben, sollten alle Figuren zu diesem Zeitpunkt auch schon den zweiten Erfahrungslevel erreicht haben. Wenn Sie Osthafen erst einmal verlassen haben, gibt es kein Zurück, da der Rückweg durch eine Schneelawine verschuttet wird

Kuldahar-Pass

Was erwartet mich nach dem Gespräch mit dem Einsiedler?

Speichern Sie nach Ihrer Ankunft am Pass lieber ab. Die ganze Gegend wimmelt nur so von Goblins. Erkunden Sie vorsichtig das Gebiet, indem Sie einen Charakter die Gegner ausfindig machen lassen. Locken Sie dann die Monster jeweils zu Ihrer postierten Gruppe zuruck. Wenn Sie nach Norden weitermarschieren, können Sie noch viel mehr Erfahrungspunkte im Kampf gegen Goblins und Kafer erzielen

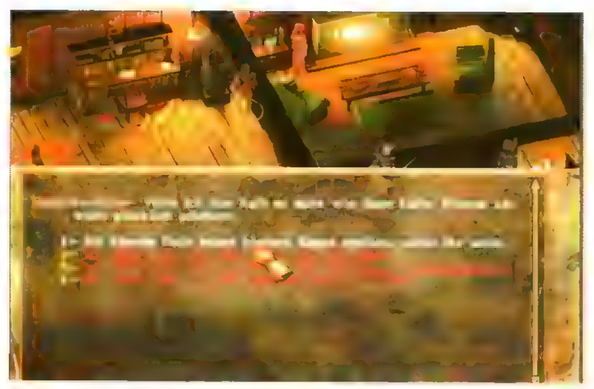
Was mache ich in der Mühle?

Saubern Sie das Gebaude von den Goblins. Im Keller ist ein Wandschrank, in dem



Ganz rechts im Bild ist die Kammer unter der Treppe, in der sich ein kleiner Junge versteckt. Schlagen Sie alle Goblins in die Flucht, um dem Knaben zu helfen.





Mit einem Druiden in Ihrer Gruppe können Sie diesem Bewohner einen Segen anbieten. Als dankbarer Glaubiger überreicht er Ihnen dafur einen Edelstein.

sich ein kleiner Junge versteckt. Für Ihre Hilfe gibt es weitere Erfahrungspunkte.

Kann ich Ghereg im Turm helfen?

Fangen Sie keinen Streit mit Ghereg an, sondern raten Sie ihm dazu, die Frostbeeren einzunehmen. In der Redaktionsgruppe war allerdings nur der Druide in der Lage, Ghereg zu helfen, nachdem die umliegende Gegend ausgiebig erkundet wurde

Kuldahar

Was mache ich in Kuldahar?

Wenn Sie ausfuhrlich mit allen Bewohnern geredet haben, haben Sie Kenntnis von den etwas dubiosen Umstanden erlangt, unter denen der Halbling Aldwin den Gasthof erhalten hat. Gehen Sie zu ihm und sprechen Sie ihn darauf an. Da Sie mit seiner Antwort bestimmt nicht zufrieden sind, lassen Sie Ihren Dieb etwas herumstobern. Im oberen Stockwerk ist eine verschlossene Kiste. Sie enthalt einen Ring, in dem das Vermächtnis Eidans eingraviert ist. Konfrontieren Sie Aldwin mit dem Ring und überreden Sie ihn dazu, seine Tat beim Gemeinderat einzugestehen.

Kann ich mir in Kuldahar etwas dazuverdienen?

Wenn Sie einen Charakter in der Gruppe haben, der in der Lage ist, zu segnen (zum Beispiel ein Druide), besuchen Sie das Gebaude links von der Taverne. Sprechen Sie mit dem Bewohner und erteilen Sie ihm den Segen. Als Dank uberreicht er Ihnen einen wertvollen Edelstein

Tal der Schatten

Was erwartet mich in den Krypten in diesem Gebiet?

Klarer Fall, dass Gruften die Heimat von Untoten sind. Rechnen Sie also mit neuen Gegnern, wie Skeletten, Zombies und Niederen Schatten. Die beste Taktik ist wieder das Abstellen Ihrer Gruppe an gunstigen Positionen und das einzelne Anlocken der Gegner. Setzen Sie den Dieb als Lockvogel ein und aktivieren Sie dabei die Schaltfläche „Fallen finden". So wissen Sie gleich, über welche Stellen ein schwach gerüstetes Mitglied Ihrer Gruppe besser nicht laufen sollte

Kann ich Fallen auch deaktivieren?

Nein, wenn Sie eine Falle gefunden haben, wird sie lediglich optisch sichtbar gemacht. Ein Deaktivieren ist nicht möglich. In den meisten Fällen können Sie die Fallen aber umgehen. Sollte dies nicht möglich sein, lösen Sie die Falle mit einem stark gerüsteten Charakter aus, damit die schwächeren Mitglieder keinen Schaden mehr erleiden.

Kann ich im Tal der Schatten gefahrlos lagern?

Die Kampfe in diesem Untoten-Tal werden Ihrer Gruppe schon ganz schön zusetzen. Der sicherste Lagerplatz ist direkt am Eingang zu diesem Gebiet. Dort werden Sie nur selten von Monstern während Ihrer Pause überrascht. Falls doch ein Uberfall stattfindet, konnen Sie sich schnell nach Kuldahar flüchten.

Was gibt es in der Yeti-Höhle zu entdecken?

Wenn Sie alle Yetis besiegt haben, kann sich Ihr Dieb an den Kisten unter der einen Plane versuchen. Sie enthalten viele wertvolle Gegenstände. Wenn Sie alle Kisten und Yetis geplündert haben, sind Sie im Besitz des gesuchten Familienerbstucks von Mirek aus Kuldahar. Bringen Sie es zu ihm, um weitere Erfahrungspunkte zu erhalten.

Was benötige ich für die Hauptgruft?

Bevor Sie mit Ihrer Gruppe die Hauptgruft im Sudosten des Schattentals betreten, sollten Sie zunachst alle übrigen Grabstatten abgeklappert haben. Sie benötigen für die große Gruft einen Torschlüssel, einen Priesterschlüssel und den Schlussel zum Allerheiligsten. Spätestens jetzt wird es ernst. Viel Erfolg!

Stefan Weiß



Erfolgreich hat der Dieb der Gruppe eine Falle aufgespürt. Schicken Sie anschließend einen Charakter mit starker Rüstung darüber, um sie auszulösen.

Komplettlösung

Diablo 2 Multiplayer-Tipps

Spätestens nach einigen Wochen mit Diablo 2 lockt das Battle.net. Wir geben Ihnen wichtige Tipps für den Mehrspieler-Modus.

Das Mehrspielersystem

Wann Spielwelten erzeugt werden

In Single-Player-Spielen wird die Spielwelt zu Beginn einmal vollständig generiert und bleibt bei Spielunterbrechungen erhalten. In Multi-Player-Spielen wird die Welt bei jedem Start neu erzeugt. Die Stärke der Monster hängt wie bei Single-Player-Partien von der Schwierigkeitsstufe und dem Ort ab, an dem sie sich befinden. Davon unabhängig werden Monster umso stärker, je mehr Spieler sich in einer Partie befinden. D. h., sie besitzen mehr Lebenspunkte, richten mehr Schaden an, gewähren beim Ableben mehr Erfahrungspunkte und verlieren mehr Gold und Gegenstände.

Auf die sozialen Beziehungen kommt es an

Ihre Mitspieler und Ihren Status gegenüber diesen können Sie über den Party-Screen (Hotkey P) einsehen. Die Voreinstellung ist „neutral“: Sie können Ihre Mitspieler (einschließlich beschworener Kreaturen und Söldner) weder mit Waffen noch mit Zaubersprüchen schädigen. Neutrale Spieler können eine Party bilden, um sich Gold und Erfahrungspunkte zu teilen. Es kann mehrere Partys in einem Spiel geben, jeder Spieler kann aber immer nur einer einzigen angehören.

Wenn aus Freunden Feinde werden

Um einen Charakter angreifen zu können, müssen Sie von neutral auf feindlich wechseln. Dies kann nur in einer Stadt erfolgen. Ihr neuer Feind wechselt dann automatisch in den feindlichen Modus zu Ihnen, egal, wo er sich befindet. Wenn Sie einen Spieler in einer Party zum Feind erklären, sind Ihnen automatisch alle Spieler der Party feindlich gesinnt. Wenn umgekehrt Ihnen jemand den Krieg erklärt, erhalten Sie eine Meldung darüber und das Kampf-Icon wird dauerhaft am rechten Bildschirmrand angezeigt. Wenn Sie jemand ohne Absprache zum Feind erklärt, sollten bei Ihnen die Alarmglocken klingeln. Wie Sie sich gegen Player-Killer im Battle.net schützen, erklären wir Ihnen in einem gesonderten Abschnitt.

Wenn Feinde sich versöhnen

Sollten Sie von einer feindlichen Einstellung zu einer neutralen zurückwechseln, geschieht dies auch für Ihr Gegenüber. Ihr Gegner bleibt Ihnen feindlich gesinnt, bis auch er seinen Status wechselt. Solange er dies aber nicht tut, kann er Sie weiterhin angreifen, während Sie sich nicht verteidigen können. Zuvor mussten Sie ihn ja wieder in einer Stadt zum Feind erklären. Behalten Sie also den Party-Screen im Auge, wenn Sie von feindlich zu neutral wechseln, und stellen Sie sicher, dass auch Ihr alter Feind dies tut.

Spieler können sich Erfahrungspunkte teilen

Spieler in einer Party teilen sich die Erfahrung, die erlegte Monster spendieren. Dazu müssen sie sich allerdings in demselben Gebiet aufhalten, in der Stadt verstecken gilt nicht. Das System funktioniert folgendermaßen: Wird ein Monster getötet, erhält jeder Spieler eine Gutschrift über einen Anteil an den Erfahrungspunkten, der proportional zum jeweiligen Charakterlevel ist. Höherrangige Charaktere bekommen also mehr als niederrangige. Derjenige, der das Monster letztendlich getötet hat, erhält zusätzlich einen kleinen Bonus. Im Prinzip reicht es also, wenn Sie nur in der Nähe herumstehen, während Ihre Party-Mitglieder die Dungeons leer räumen – allerdings gewinnen Sie so sicherlich keine neuen Freunde. Wie viel von dieser Gutschrift tatsächlich Ihrem Erfahrungs-Konto zugute kommt, hängt wie bei Single-Player-Spielen



Im Battle.net finden Sie zu jeder Tages- und Nachtzeit Mitspieler. Suchen Sie sich die aus, die Ihrer Stufe entsprechen.



Da der Schwierigkeitsgrad bei höherer Spielerzahl stark ansteigt, kann man nur in Gruppen überleben.



davon ab, wie weit Ihre Erfahrungsstufe von dem Level des Monsters abweicht. Bei geringer Abweichung erhalten Sie die volle Gutschrift, bei höherer Abweichung entsprechend weniger. Am meisten Erfahrung gewinnen Sie also, wenn Sie sich mit etwa gleichrangigen Charakteren zusammentun und weder zu starke noch zu schwache Monster bekämpfen.

Wenn der Sensenmann kommt

Sollten Sie sterben, verbleibt die am Körper getragene Ausrustung bei Ihrer Leiche. Nur Sie haben die Moglichkeit, diese Gegenstande später wieder an sich zu nehmen – solange Sie nichts anderes vereinbaren (siehe Party-Screen). Wenn Sie im Kampf mit Monstern sterben, verschwindet die Hälfte des Goldes, das Sie bei sich tragen. Die andere Halfte fällt auf den Boden und kann geraubt werden. Zusätzlich vermindert sich das Gold in Ihrer Kiste um einen Betrag, der gleich Ihrer Charakterstufe in Prozent ist, maximal jedoch 20%. Wenn Sie also Level 12 sind und 100 Goldstücke mit sich fuhren sowie 1.000 weitere in Ihrer Kiste lagern, ergibt sich folgendes Bild: 50 der 100 Goldstucke verschwinden, die anderen 50 fallen zu Boden. Aus Ihrer Kiste verschwinden 120 Goldstücke. Aus diesem Grund sollten Sie Ihr Gold auch in Multiplayer-Partien möglichst in der Kiste deponieren. Wie im Single-Player-Modus verlieren Sie zusatzlich in Albtraum 5% und in Hölle 10% Ihrer Erfahrungspunkte.

Immer nur eine Leiche im Keller

Für jeden Spieler wird immer nur eine sterbliche Hülle generiert, d. h. die obige Regelung bzgl. Ihrer Ausrüstung gilt nur für Ihren „ersten" Tod. Wenn Sie Ihre Reserve-Ausrüstung anziehen und erneut im Kampf sterben, ohne Ihre ursprunglichen Sachen wiederzuerlangen, fällt Ihre Reserve-Ausrustung zu Boden und kann von jedem aufgehoben werden. Dies ist besonders bei unbekannten Mitspielern im Battle.net eine riskante Sache. Um Ihre Ausrustung nach dem ersten Tod wiederzuerlangen, sollten Sie sich an den Tipp aus dem Handbuch halten: Verlassen Sie das Spiel und starten Sie ein neues bzw. betreten Sie eine bereits laufende Partie. Dies kann auch die Partie sein, in der Sie zuvor gestorben sind. Ihr Korper wartet dann in der sicheren Stadt auf Sie. Sie lassen damit nur den Anteil Ihres Goldes zurück, der neben Ihrer Leiche zu Boden gefallen ist und sowieso geraubt werden kann.

Das Battle.net

Besuchen Sie die Chat-Kanäle

Sie konnen auch über *Diablo 1*, *WarCraft Battle.net-Edition*, *StarCraft* und *BroodWar* in die *Diablo 2*-Chat-Kanäle gelangen (naturlich können Sie nicht an Spielen teilnehmen). Wenn Sie ein Multiplayer-Spiel mit einem offenen Charakter wünschen, gelangen Sie mit der Option Multiplayer2-Battle.net in diese Kanäle. Um anzuzeigen, dass Sie nur mit anderen offenen Charakteren spielen können, wird Ihr Avatar als Mönch dargestellt.

Das Tauschen mit anderen

Wenn Sie Ihren Gurtel über das Tausch-Fenster tauschen möchten, müssen Sie diesen zunächst in Ihrem Inventar deponieren. Erst von dort kann er in das Tausch-Fenster gelegt werden.

Das Tauschen mit sich selbst

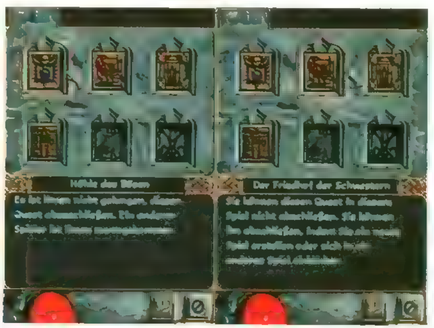
Es gibt eine etwas riskante Methode, Gegenstande von einem Ihrer Welt-Charaktere auf einen anderen zu übertragen. Öffnen Sie dazu ein Spiel und bleiben Sie mindestens fünf Minuten darin. Das Spiel bleibt nun fünf weitere Minuten bestehen, auch wenn es keinen Spieler mehr beherbergt. Allerdings wird der Name des Spiels nicht mehr angezeigt, Sie müssen sich diesen merken. Wenn Sie also die gewünschten Gegenstände ablegen, das Spiel verlassen und innerhalb dieser Frist mit einem anderen Ihrer Charaktere wieder betreten, können Sie den Tausch vollziehen. Weitaus sicherer und ratsamer ist es natürlich, die Gegenstände einem Freund anzuvertrauen und in aller Ruhe den Charakter zu wechseln.

Die leidige Sache mit den Quests

Sie wissen, dass Sie nur diejenigen Ihrer offenen Quests lösen können, die der Spiel-Erzeuger noch nicht abgeschlossen hat. Das kann etwas verwirrend sein, da in jedem Spiel alle Monster generiert werden, also auch die Quest-Endgegner. Es ist ärgerlich, wenn Sie einen solchen besiegen, ohne eine Belohnung zu erhalten. Behalten Sie daher Ihr Quest-Buch immer im Auge. Doppelt ärgerlich ist diese Sache bei



Im Battle.net wird jede Art von Ausrüstung gehandelt, insbesondere seltene, spezielle und Set-Gegenstände.



In Partien mit vielen Spielern kann man sich gegenseitig die Quests vermasseln. Sprechen Sie sich untereinander ab.

Akt-Endgegnern und insbesondere bei Diablo selbst. Sie bekommen in diesem Fall keinen Titel und die nächste Schwierigkeitsstufe bleibt Ihnen auch verwehrt.

Die maximale Erfahrung gewinnen

Schon wenige Tage nach Erscheinen des Spiels gab es in den Rangliste Spieler über Stufe 50. Sie fragen sich, wie das möglich ist? Hier ist die Antwort: Spielen Sie in Spielen mit bis zu sieben anderen, kämpfen Sie aber für sich alleine. Natürlich ist dabei die Herausforderung sehr groß, schließlich sind die Monster bis zu sieben Mal stärker als normal. Aber dafür erhalten Sie auch bis zu sieben Mal mehr Erfahrung. Diese Taktik ist natürlich nur Extrem-Spielern zu empfehlen und hat mit echtem Multiplayer-Spielspaß nichts zu tun.

Normale Spiele und solche in Albtraum und Hölle

Sobald Sie Diablo besiegt haben, werden Ihnen nur noch die Spiele der nächsten Schwierigkeitsstufe im Battle.net angezeigt. Natürlich können Sie auch an Spielen in einer leichteren Schwierigkeitsstufe teilnehmen, allerdings müssen Sie dazu den Namen kennen. Aus diesem Grund vermeiden viele Spieler die Konfrontation mit Diablo so lange, bis sie auf ihrer aktuellen Schwierigkeitsstufe nicht mehr die maximale Erfahrung gewinnen. Erst dann wird die nächste Schwierigkeitsstufe in Angriff genommen.

Profi-Charaktere und das Leben danach

Auch ein gestorbener Profi-Charakter verbleibt in der Rangliste. Er kann als Geist die Chat-Kanäle besuchen und von seiner ruhmreichen Vergangenheit berichten.

Die Leiche zu plündern macht im Profi-Modus Sinn

Sie können über den Party-Screen jemandem erlauben, Ihren Leichnam zu plündern. Dieses Feature ist für Profi-Charaktere gedacht, deren Ausrüstung im Todesfall sonst für immer verloren wäre. Um einem Kampfgefährten die Möglichkeit dazu zu geben, müssen Sie nach dem Ableben Ihres Helden zunächst einige Zeit inaktiv bleiben, während Sie den Bildschirm mit der Todesmeldung offen halten. Drücken Sie auf keinen Fall Escape, denn dadurch verlässt Ihr Geist das Spiel und der Leichnam verschwindet samt der Ausrüstung. Sie können in dieser Zeit auch nicht kommunizieren. Daher sollten Sie diese Möglichkeit bei Profi-Spielen immer vorher absprechen. Es ist ein ungeschriebenes Gesetz, dass die gerettete Ausrüstung einem anderen oder neuen Charakter des gestorbenen Spielers vollständig übergeben wird.

Fertigkeiten im Mehrspieler-Spiel

Bestimmte Fertigkeiten können sich überlagern

Die Fertigkeiten verschiedener Charaktere können gleichzeitig aktiv sein, z. B. eine Aura des Paladin, ein Kriegsschrei des Barbaren und ein Fluch des Totenbeschwörers. Innerhalb einer Charakter-Klasse gibt es jedoch Besonderheiten.

Barbar

Verschiedene Kriegsschreie eines oder mehrerer Barbaren können gleichzeitig aktiv sein. Wenn zwei Barbaren den gleichen Kriegsschrei benutzen, ist immer nur der zuletzt ausgesprochene aktiv.

Paladin

Pro Paladin kann natürlich immer nur eine Aura aktiv sein, die Auras mehrerer Paladine entfalten ihre Wirkung dagegen unabhängig voneinander. Wird von zwei Paladinen die gleiche Aura angewandt, wechseln sich die Wirkungen beider Auras in kurzen Zeitabständen ab. Jede von ihnen ist dann die Hälfte der Zeit aktiv

Totenbeschwörer

Jedes Monster kann immer nur mit einem Fluch belegt werden, auch wenn mehrere Totenbeschwörer verschiedene Flüche parallel aussprechen. In diesem Fall ist immer der zuletzt verwendete Fluch aktiv.

Zauberin

Die Kälte-Beherrschung setzt die Resistenz der Monster gegen diesen Elementarzauber nur für die Fertigkeiten der Zauberin herab. Kälte-Angriffe anderer Charaktere können davon also nicht profitieren.

PvP (Player vs. Player)

Für den Kampf gegen Spieler gibt es Sonderregeln

Da sich neutrale Charaktere auch nicht unbeabsichtigt verletzen können, müssen Sie für Kämpfe gegen andere Spieler in den feindlichen Modus wechseln. Wenn Spieler gegeneinander kämpfen, gelten bestimmte Regeln:

Kein Verlust an Erfahrung

1. Auch in den Schwierigkeitsstufen Albtraum und Hölle verlieren Sie beim Tod keine Erfahrungspunkte, wenn dieser durch einen anderen Spieler verursacht wurde. Ihr Gold fällt zu Boden, es verschwindet aber kein Teil davon.

Keine Beeinflussung des Verhaltens

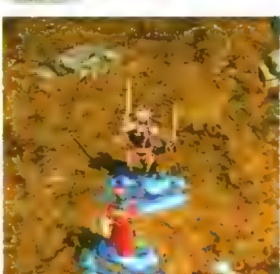
2. Alle Fertigkeiten, die sich auf das Verhalten von Monstern beziehen, wirken nicht gegen Spieler.

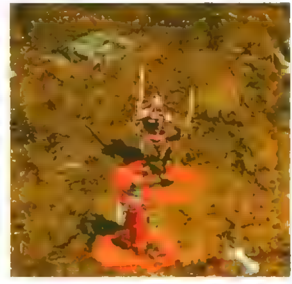
Keine Lähmung

3. Lähmen funktioniert nicht gegen Spieler.

Kein extremer Schaden

4. Bestimmte Fertigkeiten mit einem sehr hohen Schadenswert (z. B. das Opfer des Paladin) richten bei Spielern wesentlich geringeren Schaden an, als bei der Beschreibung der Fertigkeiten angegeben ist.





In Multiplayer-Spielen sind in einer Party meist mehrere Fertigkeiten aktiv. Die grafische Darstellung wechselt dann laufend, die Effekte wirken trotzdem gleichzeitig.



Kein Einfrieren

5. Spieler können nicht eingefroren werden.

Duelle dienen dem Kräftemessen

Duelle (1 gegen 1) und Teamduelle (Gruppe gegen Gruppe) sind im Battle.net an der Tagesordnung und legitim, solange sie nach Absprache erfolgen. Meist verabredet man sich in speziellen Spielen, wo die Duelle gleich außerhalb der Stadt ausgetragen werden.

Player-Killer

Naturlich gibt es auch im Battle.net die Unsitte, dass hoherrangige Spieler versuchen, niederrangige Spieler zu töten. Es gibt eine Reihe von Maßnahmen, sich davor zu schützen:

Mit Passwort schützen

1. Wenn Sie mit Freunden spielen, sollten Sie Ihr Spiel durch ein Passwort schutzen.

Charakter-Levels beschränken

2. Öffnen Sie Spiele mit einer Beschrankung bei der Abweichung des Charakterlevels.

Schutz für junge Charaktere

3. Charaktere unter Level 9 sind vor Spieler-Angriffen geschutzt und können auch selbst keine Spieler angreifen.

Die Größe von Diablo 2 ausnutzen

4. Haben Sie einen Feind in Ihrem Spiel, verraten Sie ihm niemals Ihren Standort. Die *Diablo 2*-Welt ist so groß, dass er stundenlang vergeblich nach Ihnen suchen kann. Zur Not können Sie einen Verfolger durch Wegpunkte-Hopping abschutteln.

Niemals zur Leiche zurückkehren

5. Wenn Sie doch getötet wurden, kehren Sie niemals zu Ihrer Leiche zurück! Der Player-Killer wird dort auf Sie lauern und nur darauf warten, dass Sie mit Ihrer Reserveausrustung erneut sterben. Diese Ausrüstung kann er dann an sich nehmen. Verlassen Sie stattdessen das Spiel und nehmen Sie Ihre Ausrüstung in einem neuen Spiel in der Stadt an sich.

Technikecke

Mit dem Parameter -w starten Sie Diablo 2 im Fenster

Zum einmaligen Gebrauch wählen Sie dazu unter Start die Option Ausführen... mit „<Pfadname>\Diablo II.exe"-w. Wollen Sie den Fenstermodus als Voreinstellung festlegen, rechtsklicken Sie auf die Verknupfung von *Diablo 2* auf Ihrem Desktop und wahlen Eigenschaften-Verknüpfung-Ziel: „<Pfadname>\Diablo II.exe" -w. <Pfadname> steht für das Laufwerk und Installations-Verzeichnis von *Diablo 2*.

Offene Charaktere können Sie sichern

Im Unterverzeichnis „save" Ihres *Diablo 2*-Installationsverzeichnisses werden pro Charakter vier oder mehr Dateien abgelegt, die den Namen des Charakters tragen. Sie können ...

Sichern

• ... eine Sicherheitskopie anlegen, indem Sie diese Dateien in ein anderes Verzeichnis kopieren,

Übertragen

• ... einen Charakter von einem Computer auf einen anderen übertragen, indem Sie diese Dateien in das entsprechende Unterverzeichnis des anderen Computers kopieren,

Umbenennen

• ... einen Charakter umbenennen, indem Sie die Dateien umbenennen (alle Dateien müssen gleichermaßen umbenannt werden und die Dateiendungen müssen erhalten bleiben),

Zurückschreiben

• ... eine Sicherheitskopie zuruckschreiben, wenn Sie mit bestimmten Aktionen wahrend des Spiels unzufrieden sind: falsche Verteilung von Charakter- oder Fertigkeitspunkten, schlechtes Ergebnis beim Glücksspiel, Unzufriedenheit mit der Verzauberung etc.

Achtung! Alle diese Manipulationen machen Sie auf eigene Gefahr. Wir sind in keiner Hinsicht verantwortlich für dabei entstehende Schaden wie Charakterlöschungen o. ä. Beachten Sie auch, dass nur Ihre Charakterwerte, die Ausrüstung und das Layout der Umgebung abgespeichert werden. Bei jedem Neustart ist die Umgebung neu mit Monstern bevölkert, die Art der Schreine ändert sich usw. Es ist ebenfalls unbekannt, inwieweit sich durch Blizzard-Patches Änderungen ergeben.

Technische Informationen während des Spiels

Geben Sie während des Spiels „FPS" im Nachrichtenfenster ein, um die Anzeige technischer Informationen ein- bzw. auszuschalten. Im Einzelnen erhalten Sie folgende Informationen:

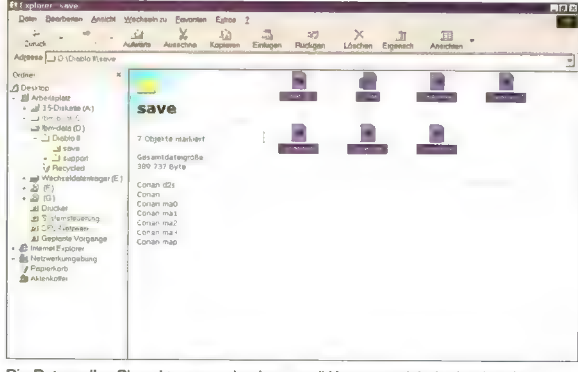
FPS (frames per second)

Anzahl der berechneten Bilder pro Sekunde. Der Wert hängt im Wesentlichen von Ihrer Hardware ab. Ein größerer Wert ist besser. Bei Werten über 20 ist *Diablo 2* gut spielbar.

Ping

Zeit in Millisekunden, um ein Datenpaket von Ihrem Rechner zum Server und wieder zurück zu schicken. Ein kleinerer Wert ist besser. Alles unter 300 ist gut, ab 500 leidet der Spielspaß, weil alle Aktionen nur noch mit Verzogerungen ausgefuhrt werden.

Rechts oben wird der Videomodus angezeigt (Direct Draw, D3D, Glide). In Abhängigkeit von Ihrer Grafikkarte können Sie diesen mit dem Programm andern, dessen Verknüpfung Sie in Ihrem Startmenü im *Diablo 2*-Ordner unter „Grafiktest" finden.



Die Daten aller Charaktere werden im „save"-Unterverzeichnis des Diablo-2-Ordners abgelegt. Bei offenen Charakteren werden Manipulationen kinderleicht.

Komplettlösung

Diablo 2 Der Horadrim-Würfel/Der Kuh-Level

Hier erfahren Sie alles, was Sie über den Horadrim-Würfel und den geheimen Kuh-Level wissen müssen.



Es gibt ihn wirklich! Im Lager der Jägerinnen können Sie einen Zugang zu diesem Easter-Egg öffnen. Doch Vorsicht: Mit den Kühen ist nicht zu spaßen.

Der Horadrim-Würfel

Wozu brauche ich den Würfel?

Sie benötigen diesen verzauberten Würfel, um den Quest des Horadrim-Stabes im zweiten Akt zu lösen.

Ich habe ihn verloren. Was soll ich tun?

Sie konnen ihn bei jedem Neustart des Spiels im zweiten Akt wiedererlangen. Er ist dort im dritten Level der Hallen der Toten unter den Verdorrten Hügeln zu finden.

Was kann ich mit ihm machen?

Im Inneren des Würfels ist mehr Raum zum Ablegen von Gegenständen, als er selbst an Platz einnimmt – schließlich handelt es sich um einen verzauberten Würfel. Sie können ihn also prima als zusätzliche Ablage für Gegenstände aller Art benutzen – wenn Sie nicht gerade neue Rezepte ausprobieren.

Eine Warnung

Wenn sich in seinem Inneren Gegenstände befinden, die der Würfel transformieren kann, und Sie betätigen den Transformieren-Knopf, verschwinden alle diese Gegenstände – auch diejenigen, die nicht zu dem jeweiligen Rezept gehören.

Welche Rezepte gibt es?

Der Würfel wirkt als eine Art Katalysator und kann Gegenstände transformieren. Einige Möglichkeiten erfahren Sie von Cain. Wir stellen Ihnen weitere vor.

Rezepte des Horadrim-Würfels

Nur wenn Sie die richtigen Zutaten in den Würfel hineingeben, erhalten Sie auch ein brauchbares Endprodukt. Unsere Tabelle zeigt Ihnen alle Kombinationen

Ausgangsprodukte	Endprodukt
3 Heiltränke + 3 Manatränke	1 Regenerationstrank
3 Heiltränke + 3 Manatränke + 1 Edelstein	1 starker Regenerationstrank
(Die Qualität der verwendeten Tränke und des Edelsteins spielt keine Rolle.)	
2 Köcher Pfeile	1 Köcher Bolzen
2 Köcher Bolzen	1 Köcher Pfeile
1 Köcher Pfeile + 1 Speer	1 Köcher Wurfspieße
3 Ringe	1 Amulett
3 Amulette	1 Ring
(Die Qualitat des Ergebnisses hat nichts mit den verwendeten Ringen bzw. Amuletten zu tun.)	
3 Edelsteine derselben Art und Qualität (und nicht 5, wie Cain sagt)	1 Edelstein der nächstbesseren Qualität
1 Ring + 2 Topase	1 Ring mit Blitz-Widerstand 20% bis 30%
1 Ring + 1 Saphir + 4 Auftau-Tränke	1 Ring mit Kälte-Widerstand 20% bis 30%
1 Ring + 1 Smaragd + 4 Gegengift-Tränke	1 Ring mit Gift-Widerstand 20% bis 30%
1 Ring + 1 Rubin + 4 Explosiv-Elixiere	1 Ring mit Feuer-Widerstand 20% bis 30%
1 Amulett + 6 perfekte Edelsteine unterschiedlicher Art	1 Prismatisches Amulett (jede Widerstandsart +15% bis +25%)
3 perfekte Edelsteine + 1 regulärer magischer Gegenstand	1 zufälliger regulärer magischer Gegenstand gleicher Art
6 Edelsteine + 1 Schwert	1 gesockeltes Schwert

Der Kuh-Level

Da war doch noch ...?

Jahrelang hielt sich bei *Diablo 1* das Gerücht um den legendären Kuh-Level, in dem unermessliche Reichtumer auf den furchtlosen Helden warteten. Dieser Level sollte etwas mit den Kuhen im Norden Tristrams zu tun haben, doch niemand hat bei der Suche jemals etwas anderes als „Moooooooooooo" von diesen erfahren.

Gibt es ihn wirklich?

Zuverlässige Quellen berichten, dass der Eingang in *Diablo 2* geöffnet werden kann, wenn Sie die Macht des Horadrim-Würfels weise zu nutzen wissen.

Was muss ich tun?

Sie müssen den Herrn des Schreckens besiegt haben und sich wieder im Lager der Jägerinnen befinden. Es reicht aber nicht aus, nur eine kleine Rolle des Stadtportals zu benutzen. Sie müssen schon die magischen Krafte eines ganzen Folianten nutzen. Des Weiteren ist ein Gegenstand vonnöten, den Sie bei einem als Halsabschneider aus *Diablo 1* bekannten kleinen Jungen im nun zerstorten Tristram finden.

Wie oft kann ich den Eingang öffnen?

Für Welt-Charaktere gilt: Pro Schwierigkeitsstufe haben Sie nur einmal die Möglichkeit, den Kühen guten Tag zu sagen. Für offene Charaktere gibt es diese Einschränkung nicht.



Komplettlösung

Diablo 2 Set-Gegenstände

Die Sets sind ähnlich begehrt wie die seltenen Gegenstände. Wir haben alle 16 Sets für Sie zusammengestellt und zeigen die Boni.

Arcannas Tricks (benötigter Level: 15)

Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Arcannas Fleisch	leichte Plattenrüstung	Verteidigung 95 bis 105 Haltbarkeit 120 benötigte Stärke 41	+2 zu Lichtradius Schaden reduziert um 3
Arcannas Kopf	Eisenhut	Verteidigung 8 bis 10 Haltbarkeit 36 benötigte Stärke 15	+4 Leben wieder auffüllen Angreifer erleidet Schaden von 2
Arcannas Schild	Amulett	-	+20% Mana regenerieren +15 zu Mana
Arcannas Todesstab	Schlachtenstab	Zweihand-Schaden 12-28 Haltbarkeit 100 Stab-Klasse 2H	25% Todesschlag +1 zu Fertigkeiten-Level der Zauberin

Bonus: •schnelle Zauberrate •5% abgesaugtes Mana pro Treffer •+25 zu Mana

[illegible]

Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Arktische Bindung	leichter Gürtel	Verteidigung 33 Haltbarkeit 28	Kälte-Widerstand 40% +30 Verteidigung
Arktische Fäustlinge	leichte Panzerhandschuhe	Verteidigung 10 Haltbarkeit 36 benötigte Stärke 45	+20 zu Leben leicht erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Arktisches Horn	kurzer Kriegsbogen	Zweihand-Schaden 8-18 benötigte Geschicklichkeit 55 benötigte Stärke 35 Bogen-Klasse 2H	erhöhter Schaden 20% Bonus zu Angriffswert
Arktische Pelze	leichte Rüstung	Verteidigung 45 bis 60 Haltbarkeit 40 benötigte Stärke 12	verbesserte Verteidigung alle Widerstandsarten +10

Bonus: •Einfrieren nicht möglich •erhöht um 6-14 Kälte-Schaden

Berserker-Arsenal (benötigter Level: 3)

Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Halsberge des Berserkers	Bänderrüstung	Verteidigung 90 bis 95 Haltbarkeit 60 benötigte Stärke 51	+1 zu Fertigkeiten-Level des Barbaren Magie-Schaden reduziert um 2
Kopfbedeckung des Berserkers	Helm	Verteidigung: 32 Haltbarkeit 48 benötigte Stärke 26	Feuer-Widerstand 25% +15 Verteidigung
Kriegsbeil des Berserkers	Doppelaxt	Einhand-Schaden: 5-12 Haltbarkeit 48 benötigte Stärke 43 Axt-Klasse 1H	30% Bonus zu Angriffswert 5% abgesaugtes Mana pro Treffer

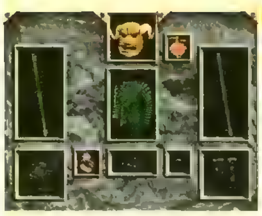
Bonus: •Giftstärke reduziert um 75% •Erhöht um 4-9 Gift-Schaden über 3 Sekunden

Civerbs Trachten (benötigter Level: 9)

Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Civerbs Bild	Amulett	-	+4 Leben wieder auffüllen +40% Mana regenerieren
Civerbs Knüppel	großes Zepter	Einhand-Schaden 6-31 Haltbarkeit 120 benötigte Stärke: 37 Knüppel-Klasse 1H	+20 zu max. Schaden +75 zu Angriffswert 150% Schaden an Untoten
Civerbs Schutz	großer Schild	Verteidigung 25 bis 30 Haltbarkeit 48 Erfolg beim Blocken 52% benötigte Stärke 34	erhöhte Chancen beim Blocken +15 Verteidigung

Bonus: •200% Schaden an Untoten •+15 zu Stärke

Cathans Fallen (benötigter Level: 11)




Bonus:
•schnelle Zauberrate •Magie-Schaden reduziert um 3 •+20 zu Mana •+60 zu Angriffswert •alle Widerstandsarten +25




Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Cathans Gesicht	Maske	Verteidigung 9 bis 12 Haltbarkeit 40 benötigte Stärke 23	Kälte Widerstand 25% +20 zu Mana
Cathans Netz	Kettenpanzer	Verteidigung 85 bis 90 Haltbarkeit 90 benötigte Stärke 24	-50% Anforderungen +15 Verteidigung
Cathans Regel	Kriegsstab	Zweihand Schaden 6-13 Haltbarkeit 80 Stab-Klasse 2H	+1 zu Feuer-Fertigkeiten +10 zu max. Feuer Schaden
Cathans Siegel	Ring		6% abgesaugtes Leben pro Treffer Schaden reduziert um 2
Cathans mag. Siegel	Amulett		Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 5 schnelle Erholung nach Treffer

Cleglaws Armschmuck (benötigter Level: 4)




Bonus:
•35% Chance auf vernichtenden Schlag
•6% abgesaugtes Mana pro Treffer
•+50 Verteidigung

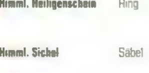


Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Cleglaws Klaue	kleiner Schild	Verteidigung 25 Haltbarkeit 32 Erfolg beim Blocken 30% benötigte Stärke 22	Giftstärke reduziert um 75% +17 Verteidigung
Cleglaws Kneifzange	Kettenhandschuhe	Verteidigung 8 Haltbarkeit 32 benötigte Stärke 25	verlangsamt Ziel um 25% Zurückstoßung
Cleglaws Zahn	Langschwert	Einhand Schaden 3-19 Haltbarkeit 88 benötigte Geschicklichkeit 39 benötigte Stärke 55 Schwert-Klasse 1H	50% Todesschlag +30% Bonus zu Angriffswert

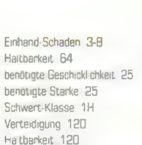
Himmlische Hüllen (benötigter Level: 12)



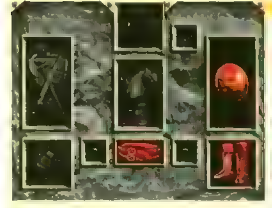

Bonus:
•halbierte Dauer der Erstarrung •alle Widerstandsarten +25 •40% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten




Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Himml. Flügel	Amulett	-	20% erlittener Schaden geht auf Mana +3 zu Lichtradius
Himml. Heiligenschein	Ring	-	+6 Leben wieder auffüllen +20 zu Leben
Himml. Sichel	Säbel	Einhand-Schaden 3-8 Haltbarkeit 64 benötigte Geschicklichkeit 25 benötigte Stärke 25 Schwert-Klasse 1H	+75 zu Angriffswert 350% Schaden an Untoten
Himml. Überwurf	Kettenpanzer	Verteidigung 120 Haltbarkeit 120 benötigte Stärke 65	verbesserte Verteidigung Schaden reduziert um 2

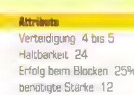


Hsarus Verteidigung (benötigter Level: 3)

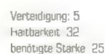



Bonus:
•Einfrieren nicht möglich
•Blitz-Widerstand 25%
•+5 zu max. Schaden





Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Hsarus Eisenfaust	Beschützer	Verteidigung 4 bis 5 Haltbarkeit 24 Erfolg beim Blocken 25% benötigte Stärke 12	Schaden reduziert um 2 +10 zu Stärke
Hsarus Eisenferse	Kettenstiefel	Verteidigung 8 Haltbarkeit 32 benötigte Stärke 30	schnelles Gehen/Rennen Feuer-Widerstand 25%
Hsarus Eisenstütze	Gürtel	Verteidigung 5 Haltbarkeit 32 benötigte Stärke 25	Kälte-Widerstand 20% +20 zu Leben







Infernos Werkzeuge (benötigter Level: 5)





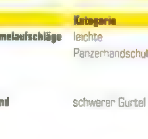
Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Infernos Fackel	Schlagstab	Einhand-Schaden 13-14 Haltbarkeit 30 Knüppel-Klasse 1H	+1 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers +8 zu min. Schaden 150% Schaden an Untoten
Infernos Schädel	Kappe	Verteidigung 2 bis 4 Haltbarkeit 24	20% erlittener Schaden geht auf Mana alle Widerstandsarten +10
Infernos Spange	schwerer Gürtel	Verteidigung 31 Haltbarkeit 36 benötigte Stärke 45	+25 Verteidigung +20 zu Leben

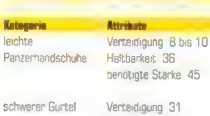
Bonus:
•20% Chance auf offene Wunden •20% Bonus zu Angriffswert •+1 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers

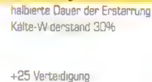
Irathas Putzmacherei (benötigter Level: 15)

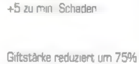












Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Irathas Ärmelaufschläge	leichte Panzerhandschuhe	Verteidigung 8 bis 10 Haltbarkeit 36 benötigte Stärke 45	halbierte Dauer der Erstarrung Kälte-Widerstand 30%
Irathas Band	schwerer Gürtel	Verteidigung 31 Haltbarkeit 36 benötigte Stärke 45	+25 Verteidigung +5 zu min. Schaden
Irathas Kragen	Amulett	-	Giftstärke reduziert um 75% Gift-Widerstand 30%
Irathas Rolle	Krone	Verteidigung 25 bis 35 Haltbarkeit 100 benötigte Stärke 55	Blitz-Widerstand 30% Feuer-Widerstand 30%

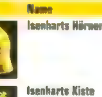
Bonus: •10% zu maximalem Gift-Widerstand •10% zu maximalem Kälte-Widerstand •10% zu maximalem Blitz-Widerstand •10% zu maximalem Feuer-Widerstand •alle Widerstandsarten +20 •+11 zu Geschicklichkeit

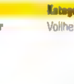
Isenharts Waffen (benötigter Level: 8)



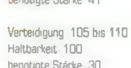












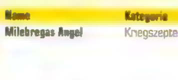
Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Isenharts Hörner	Vollhelm	Verteidigung 24 Haltbarkeit 60 benötigte Stärke 41	Schaden reduziert um 2 +6 zu Geschicklichkeit
Isenharts Kiste	Brustpanzer	Verteidigung 105 bis 110 Haltbarkeit 100 benötigte Stärke 30	Magie-Schaden reduziert um 2 +40 Verteidigung
Isenharts Lichtbrand	Breitschwert	Einhand-Schaden 17-18 Haltbarkeit 64 benötigte Stärke 48 Schwert-Klasse 1H	+3 zu Lichtradius +10 zu min. Schaden
Isenharts Parade	Prunkschild	Verteidigung 70 bis 75 Haltbarkeit 80 Erfolg beim Blocken 41% benötigte Stärke 60	Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 4 +40 Verteidigung

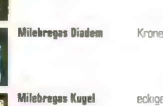
Bonus:
•35% Bonus zu Angriffswert
•5% abgesaugtes Leben pro Treffer
•alle Widerstandsarten +20

Milebregas Sonntagsstaat (benötigter Level: 17)

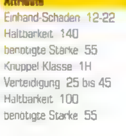








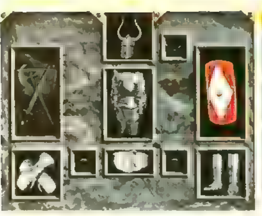




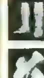
Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Milebregas Angel	Kriegszepter	Einhand-Schaden 12-22 Haltbarkeit 140 benötigte Stärke 55 Knüppel-Klasse 1H	+1 zu Fertigkeiten-Level des Paladin erhöhter Schaden 150% Schaden an Untoten
Milebregas Diadem	Krone	Verteidigung 25 bis 45 Haltbarkeit 100 benötigte Stärke 55	+15 zu Mana +15 zu Leben
Milebregas Kugel	eckiger Schild	Verteidigung 40 bis 45 Haltbarkeit 60 Erfolg beim Blocken 33% benötigte Stärke 47	+25 Verteidigung 20% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Milebregas Robe	alte Rüstung	Verteidigung 220 bis 230 Haltbarkeit 120 benötigte Stärke 100	Schaden reduziert um 2 Angreifer erleidet Schaden von 3

Bonus:
•+2 zu Fertigkeiten-Level des Paladin
•+2 zu Lichtradius •8% abgesaugtes Leben pro Treffer •Gift-Widerstand 15%

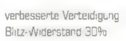
Sigons Stahl total (benötigter Level: 6)



Bonus:
- Schaden reduziert um 7
- Erhöht um 12-24 Feuer-Schaden
- Angreifer erleidet Schaden von 12



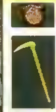




Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Sigons Schuh	Beinschienen	Verteidigung: 12 bis 14 Haltbarkeit 48 benötigte Stärke 70	schneller Gehen/Rennen Kälte-Widerstand 40%
Sigons Messgerät	Panzerhandschuhe	Verteidigung 14 Haltbarkeit 48 benötigte Stärke 60	+20 zu Angriffswert +10 zu Stärke
Sigons Schutz	Prunkharnisch	Verteidigung 170 Haltbarkeit 110 benötigte Stärke 70	verbesserte Verteidigung Blitz-Widerstand 30%
Sigons Umhang	Plattengurtel	Verteidigung 8 bis 10 Haltbarkeit 48 benötigte Stärke 60	Feuer-Widerstand 20% +20 zu Leben
Sigons Visier	Großhelm	Verteidigung 30 bis 35 Haltbarkeit 80 benötigte Stärke 63	+3 zu Lichtradius +30 zu Mana
Sigons Wächter	hoher Schild	Verteidigung 23 Haltbarkeit 120 Erfolg beim Blocken 69% benötigte Stärke 75	+1 zu allen Fertigkeit-Levels erhöhte Chancen beim Blocken

Tancreds Kampfausrüstung (benötigter Level: 20)

Bonus:
- verlangsamt Ziel um 35%
- 5% abgesaugtes Mana pro Treffer
- alle Widerstandsarten +10
- 75% Extragold von Monstern

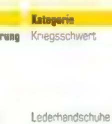
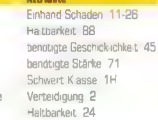


Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Tancreds Bann	Amulett	-	Schaden reduziert um 2 Magie-Schaden reduziert um 1
Tancreds Bogenpicke	Militärpicke	Einhand-Schaden 9-15 Haltbarkeit 52 benötigte Geschicklichkeit 33 benötigte Stärke 49 Axt-Klasse 1H	erhöhter Schaden +75 zu Angriffswert
Tancreds Schädel	Knochenhelm	Verteidigung 34 Haltbarkeit 80 benötigte Stärke 25	erhöhter Schaden +40 zu Angriffswert
Tancreds Schuhnägel	Stiefel	Verteidigung 2 Haltbarkeit 24	Stamina-Heilung plus 25% +10 zu Geschicklichkeit
Tancreds Stachel	voller Harnisch	Verteidigung 155 bis 160 Haltbarkeit 140 benötigte Stärke 80	+40 zu Leben +15 zu Stärke

Tod und Teufel (benötigter Level: 6)

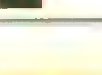


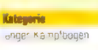

Bonus:
- 40% Bonus zu Angriffswert
- alle Widerstandsarten +25
- +10 zu min. Schaden

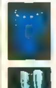






Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Todbringende Berührung	Kriegsschwert	Einhand Schaden 11-26 Haltbarkeit 88 benötigte Geschicklichkeit 45 benötigte Stärke 71 Schwert Klasse 1H	4% abgesaugtes Leben pro Treffer erhöhter Schaden
Todbringende Hand	Lederhandschuhe	Verteidigung 2 Haltbarkeit 24	Giftstärke reduziert um 75% Gift-Widerstand 50%
Todbringender Wächter	Schärpe	Verteidigung 22 Haltbarkeit 24	Einfrieren nicht möglich +20 Verteidigung







Bonus:
- Stech-Angriff
- Lässt das Ziel erstarren
- erhöhter Schaden




Name	Kategorie	Attribute	besondere Eigenschaften
Vidalas Dorn	langer Kampfbogen	Zweihand-Schaden 3-18 benötigte Geschicklichkeit 50 benötigte Stärke 40 Bogen-Klasse 2H	erhöht um 1-20 Blitz-Schaden
Vidalas Hinterhalt	Lederrüstung	Verteidigung 64 bis 66 Haltbarkeit 48 benötigte Stärke 15	+50 Verteidigung +11 zu Geschicklichkeit
Vidalas Pferdedecke	leichte Plattenstiefel	Verteidigung 8 bis 10 Haltbarkeit 36 benötigte Stärke 50	schnellstes Rennen/Gehen +150 max. Ausdauer
Vidalas Schlinge	Amulett	-	Kälte-Widerstand 20% +15 zu Leben



Komplettlösung

Diablo 2 Seltene Gegenstände

Diese magischen Gegenstände verdienen besondere Aufmerksamkeit. Sie besitzen häufig überragende Eigenschaften und werden im Spiel in vielen Fällen auch in einer unverwechselbaren Grafik dargestellt.

Attribute

Seltene Gegenstände besitzen häufig dieselben Grundwerte wie vergleichbare normale Gegenstände, wobei die Haltbarkeit fast immer deutlich höher ist. Im Gegensatz zu magischen Gegenständen anderer Kategorien gibt hier allerdings keine Mindestvoraussetzung an die Höhe des Charakterlevels

Vergiftungen

Verwirrend ist die deutsche Übersetzung von „poison length reduction" in „reduzierte Giftstärke". Dieses Attribut verkürzt natürlich die Länge der Vergiftung und nicht deren Stärke. Den Schaden durch eine Vergiftung können Sie wie bei anderen Elementarzaubern auch durch die Erhöhung des Widerstands dagegen reduzieren (z. B. Gift-Widerstand 50% zur Halbierung des Schadens)

Das Ziel blenden

Es können nur Monster geblendet werden. Beim Kampf gegen andere Spieler ist dieses Attribut wirkungslos

Besondere Eigenschaften

Drei Eigenschaften sind ausschließlich auf spezieller Ausrüstung zu finden. Im Einzelnen sind dies:

Monster in die Flucht schlagen

„Treffer veranlasst Monster zur Flucht". Dies funktioniert leider nicht, wenn das Monster eine wesentlich höhere Stufe besitzt als der Held. Insbesondere bei Boss-Monstern ist das aber häufig der Fall

Doppelten Schaden anrichten

„Chance auf Offene Wunden": Der Gegner blutet unkontrolliert, so dass er insgesamt den doppelten Schaden einstecken muss. Die volle Wirkung stellt sich erst nach einigen Sekunden ein. „Chance auf vernichtenden Schlag": Ein Treffer richtet sofort doppelten Schaden an

Monster sofort niederstrecken

„Todesschlag". Ein Monster wird mit einem Treffer getötet

1. Spezielle Rüstungen

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Blinkers Form	Lederrüstung	Verteidigung 40 Haltbarkeit 120 Benötigte Stärke 15	[illegible] Erhöht um 3-6 Feuerschaden +15 Verteidigung gegen Geschoss +25 Verteidigung
	Der Zenturio	Gehärtetes Leder	Verteidigung 27 Haltbarkeit 100 Benötigte Stärke 20	+3 Leben wieder auffüllen Schaden reduziert um 2 +30 Verteidigung +25 zu Angriffswert +15 zu Mana +15 zu Leben +15 max. Ausdauer
	Dunkelgluh	Ringpanzer	Verteidigung 45 Haltbarkeit 130 Benötigte Stärke 36	+3 zu Lichtradius 5% zu max. Feuer-Widerstand 5% zu max. Blitz-Widerstand 5% zu max. Gift-Widerstand 5% zu max. Kälte-Widerstand Alle Widerstandsarten +10 +25 Verteidigung gegen Geschoss +10 zu Angriffswert
	Eisblinker	Bänderrüstung	Verteidigung 91 Haltbarkeit 150 Benötigte Stärke 51	Lässt Ziel erstarren +4 zu Lichtradius Magie-Schaden reduziert um 1 Kälte-Widerstand 30%
	Falkenhemd	Schuppenpanzer	Verteidigung 70 Haltbarkeit 180 Benötigte Stärke 44	Einfrieren nicht möglich 15% zu max. Kälte-Widerstand Kälte-Widerstand 15% +12 Verteidigung
	Felsenfell	Feldharnisch	Verteidigung 129 Haltbarkeit 240 Benötigte Stärke 50	10% Anforderungen Schaden reduziert um 3 Gift-Widerstand 50% +25 Verteidigung +5 zu Stärke
	Funkenhemd	Kettenpanzer	Verteidigung 114 Haltbarkeit 225 Benötigte Stärke 48	Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 1-10 Erhöht um [illegible] Blitz-Schaden +40 Verteidigung
	Giftschutz	Brustpanzer	Verteidigung 65 Haltbarkeit 250 Benötigte Stärke 30	+2 zu Lichtradius Erhöhter Schaden 15% zu max. Gift-Widerstand Gift-Widerstand 15% Erhöht um 7-9 Gift-Schaden über 3 Sekunden
	Goldhaut	Voller Harnisch	Verteidigung 225 bis 230 Haltbarkeit 350 Benötigte Stärke 80	+2 zu Lichtradius Alle Widerstandsarten +30 +75 Verteidigung Angreifer erleidet Schaden von 1 bis 10
	Grauform	Leichte Rüstung	Verteidigung 8 bis 10 Haltbarkeit 100 Benötigte Stärke 12	5% abgesaugtes Leben pro Treffer Magie-Schaden reduziert um 3 Feuer-Widerstand 20% Kälte-Widerstand 20% +10 zu Geschicklichkeit
	Himmlisches Gewand	Leichte Plattenrüstung	Verteidigung 215 Haltbarkeit 300 Benötigte Stärke 41	Verbesserte Verteidigung +25% Mana regenerieren Alle Widerstandsarten +10
	Klappenkäfig	Prunkharnisch	Verteidigung 170 bis 180 Haltbarkeit 275 Benötigte Stärke 70	25% Chance auf vernichtenden Schlag Treffer veranlasst Monster zur Flucht +45 Verteidigung +80 zu Angriffswert
	Knochenfleisch	Plattenharnisch	Verteidigung 145 bis 150 Haltbarkeit 300 Benötigte Stärke 65	5% abgesaugtes Leben pro Treffer +35 Verteidigung +35 zu Angriffswert
	Seide des Siegers	Alte Rüstung	Verteidigung 220 Haltbarkeit 300 Benötigte Stärke 100	+2 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeit-Levels 5% abgesaugtes Mana pro Treffer
	Zuckzappel	Beschlagenes Leder	Verteidigung 48 Haltbarkeit 160 Benötigte Stärke 27	Erhöhte Chancen beim Blocken +15 Verteidigung +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Stärke Leicht erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

2. Spezielle Helme

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Dämmertief	Vollhelm	Verteidigung 25 Haltbarkeit 150 Benötigte Stärke 41	[illegible] Schaden reduziert um 3 Alle Widerstandsarten +5 Erhöhter Schaden
	Das Gesicht des Horrors	Maske	Verteidigung 18 bis 25 Haltbarkeit 100 Benötigte Stärke 23	150% Schaden an Untoten Treffer veranlasst Monster zur Flucht Alle Widerstandsarten +5 +20 zu Stärke
	Glorienkappe	Helm	Verteidigung 15 Haltbarkeit 120 Benötigte Stärke 26	Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 4 Treffer blendet Ziel Blitz-Widerstand 15% +25 Verteidigung gegen Geschoss
	Heulhauer	Großhelm	Verteidigung 50 Haltbarkeit 200 Benötigte Stärke 63	35% erlittener Schaden geht auf Mana Verbesserte Verteidigung Magie-Schaden reduziert um 2 Angreifer erleidet Schaden von 3
	Higgis Haube	Kappe	Verteidigung 3 bis 4 Haltbarkeit 60	Erhöhter Schaden +30 zu Angriffswert +15 zu Leben +15 zu Mana
	Tarnhelm	Eisenhut	Verteidigung 8 bis 10 Haltbarkeit 90 Benötigte Stärke 15	+1 zu allen Fertigkeit-Levels 25% bis 50% bessere Chance magischen Gegenstand zu erhalten 75% Extragold von Monstern
	Untote Krone	Krone	Verteidigung 36 bis 47 Haltbarkeit 250 Benötigte Stärke 55	Halbierte Dauer der Erstarrung 4% abgesaugtes Leben pro Treffer Gift-Widerstand 50% -8 Verteidigung
	Wurmschädel	Knochenhelm	Verteidigung 35 Haltbarkeit 200 Benötigte Stärke 25	+1 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers 5% abgesaugtes Leben pro Treffer Gift-Widerstand 25% +10 zu Mana

3. Spezielle Schilde

Der Erfolg beim Blocken hängt auch von der Charakterklasse ab. Der angegebene Wert kann daher um 5% bis 10% abweichen

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Bverrit-Turm	Hoher Schild	Verteidigung 42 Haltbarkeit 300 Erfolg beim Blocken 49% Schlag-Schaden 1-5 Benötigte Stärke 75	Magie-Schaden reduziert um 4 +5 zu Stärke Feuer-Widerstand 25% +20 Verteidigung
	Der Schutz	Prunkschild	Verteidigung 70 bis 75 Haltbarkeit 200 Erfolg beim Blocken 51% Schlag-Schaden 2-6 Benötigte Stärke 60	Erhöhte Chance beim Blocken +10 zu Stärke Magie-Schaden reduziert um 2 +40 Verteidigung
	Pelta Lunata	Beschützer	Verteidigung 45 Haltbarkeit 60 Erfolg beim Blocken 25% Schlag-Schaden 1-3 Benötigte Stärke 12	+40 Verteidigung +10 zu Mana +10 zu Leben +2 zu Stärke
	Schattenscheibe	Kleiner Schild	Verteidigung 27 Haltbarkeit 80 Erfolg beim Blocken 30% Schlag-Schaden 2-3 Benötigte Stärke 22	Treffer blendet Ziel -2 zu Lichtradius +18 Verteidigung +20 zu Leben +10 zu Geschicklichkeit
	Schwerthalter	Dornenschild	Verteidigung 20 Haltbarkeit 200 Erfolg beim Blocken 55% Schlag-Schaden 6-9 Benötigte Stärke 30	50% Chance [illegible] Wunden Angreifer erleidet Schaden von 3 bis 5 Erhöhte Chance beim Blocken
	Stahlklang	Eckiger Schild	Verteidigung 15 Haltbarkeit 150 Erfolg beim Blocken 58% Schlag-Schaden 2-5 Benötigte Stärke 47	Erhöhte Chance beim Blocken +1 zu Fertigkeiten-Level des Paladin +3 zu Lichtradius Schaden reduziert um 3
	Sturmgilde	Großer Schild	Verteidigung 28 Haltbarkeit 120 Erfolg beim Blocken 37% Schlag-Schaden 2-4 Benötigte Stärke 34	Magie-Schaden reduziert um 1 Blitz-Widerstand 25% Erhöht um 1-6 Blitz-Schaden +15 Verteidigung
	Wand der Augenlosen	Knochenschild	Verteidigung 25 Haltbarkeit 200 Erfolg beim Blocken 45% Schlag-Schaden 3-6 Benötigte Stärke 25	+5 Mana nach jedem Volltreffer Schnellere Zauberrate Gift-Widerstand 20% 3% abgesaugtes Mana pro Treffer

4. Spezielle Stiefel

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	[illegible] Zeh	Leichte Plattenstiefel	Verteidigung 14 Haltbarkeit 90 Benötigte Stärke 50	25% Chance auf vernichtenden Schlag -1 zu Lichtradius Schaden reduziert um 1 Magie-Schaden reduziert um 1 +5 Verteidigung
	Heißsporn	Stiefel	Verteidigung 2 Haltbarkeit 60	Feuer-Widerstand 15% 15% zu max. Feuer-Widerstand Erhöht um 3-6 Feuer-Schaden +15 zu Leben
	Schmutzfuss	Schwere Stiefel	Verteidigung 5 Haltbarkeit 70 Benötigte Stärke 18	Schneller Gehen/Rennen 2% abgesaugtes Mana pro Treffer Angreifer erleidet Schaden von 2
	Spuren von Cthon	Kettenstiefel	Verteidigung 8 Haltbarkeit 80 Benötigte Stärke 30	Am schnellsten Gehen/Rennen 50% Ausdauer-Absaugung +50 Verteidigung gegen Geschoss +10 zu Leben
	Tränenkeule	Beinschienen	Verteidigung 22 Haltbarkeit 120 Benötigte Stärke 70	Schneller Gehen/Rennen Alle Widerstandsarten +10 +10 Verteidigung +5 zu Stärke +5 zu Geschicklichkeit

5. Spezielle Handschuhe

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Blutfaust	Schwere Handschuhe	Verteidigung 5 Haltbarkeit 70	Schnellste Erholung nach Treffern +40 zu Leben Erhöht min. Schaden um 5
	Die Hand von Broc	Lederhandschuhe	Verteidigung 2 Haltbarkeit 60	3% abgesaugtes Leben pro Treffer 3% abgesaugtes Mana pro Treffer Gift-Widerstand 10% +20 zu Mana
	Frostbrand	Panzerhandschuhe	Verteidigung 43 Haltbarkeit 120 Benötigte Stärke 60	Erhöhter Schaden Erhöht maximales Mana um 40% Erhöht um 1-6 Kälte-Schaden +30 Verteidigung
	Magierfaust	Leichte Panzerhandschuhe	Verteidigung 10 Haltbarkeit 90 Benötigte Stärke 45	+1 zu Feuer-Fertigkeiten Schnellere Zauberrate +25% Mana regenerieren Erhöht um 1-5 Feuer-Schaden
	[illegible]achtertreu	Kettenhandschuhe	Verteidigung 23 Haltbarkeit 80 Benötigte Stärke 25	+2 zu Lichtradius +15 Verteidigung +25 zu Angriffswert 24% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten 200% Extragold von Monstern

6. Spezielle Gürtel

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Goldträger	Schwerer Gürtel	Verteidigung 45 Haltbarkeit 90 Benötigte Stärke 45 12 Fächer-Gürtel	+2 zu Lichtradius +40 Verteidigung Leicht erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 30% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
	Klingengurt	Plattengürtel	Verteidigung 30 Haltbarkeit 120 Benötigte Stärke 60 16 Fächer-Gürtel	Schaden reduziert um 3 +20 Verteidigung +10 zu Geschicklichkeit +5 zu Stärke Angreifer erleidet Schaden von 8



	Lenymo	Schärpe	Verteidigung 2 Haltbarkeit 50 6 Fächer Gürte	+1 zu Lichtradius +30% Mana regenerieren Alle Widerstandsarten +5 +15 zu Mana
	Nachtrauch	Gürtel	Verteidigung 5 Haltbarkeit 60 Benötigte Stärke 25 12 Fächer Gürte	50% erlittener Schaden geht auf Mana Schaden reduziert um 2 Alle Widerstandsarten +10 +20 zu Mana
	Schlangenband	Leichter Gürtel	Verteidigung 14 Haltbarkeit 70 8 Fächer Gürte	+5 Leben wieder auffüllen Gift-Widerstand 25% Erhöht um 4-8 Gift-Schaden über 3 Sekunden +11 Verteidigung

7. Spezielle Amulette

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Das Auge von Etlich	Amulett	-	+1 bis 5 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeit-Levels 3% bis 7% abgesaugtes Leben pro Treffer Erhöht um 1-5 Kälte-Schaden +10 bis +40 Verteidigung gegen Geschoss
	Das Mahim Fiche Kund	Amulett	-	+10 Verteidigung +40 zu Angriffswert +20 zu Leben +20 zu Mana +5 zu Stärke +5 zu Geschicklichkeit
	Nokozan-Relikt	Amulett	-	+3 zu Lichtradius 10% zu max. Feuer-Widerstand Feuer-Widerstand 10% Erhöht um 3-6 Feuer-Schaden

8. Spezielle Ringe

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Der Stein von Jordan	Ring		+1 zu allen Fertigkeit-Levels Erhöht maximales Mana um 25% Erhöht um 1-12 Blitz-Schaden +20 zu Mana
	Manald-Heilung	Ring	-	4% abgesaugtes Mana pro Treffer +5 Leben wieder auffüllen +20 zu Leben
	Nagelring	Ring		Magie-Schaden reduziert um 2 +16 zu Angriffswert 15% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten Angreifer erleidet Schaden von 3

9. Spezielle Dolche

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Das Jade Tan Do	Dolchmesser	Einhand-Schaden 2-9 Haltbarkeit 120 Benötigte Geschick 45 Dolch-Klasse 1H	+75 zu Angriffswert Einfrieren nicht möglich Erhöht um 7-14 Gift-Schaden über 3 Sekunden
	Der Gräber	Dolchmesser	Einhand-Schaden 6-12 Haltbarkeit 100 Benötigte Geschick 25 Dolch-Klasse 1H	Erhöhter Schaden Feuer-Widerstand 25% Kälte-Widerstand 25% +10 zu Geschicklichkeit Größere Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit
	Geisterscherbe	Klinge	Einhand-Schaden 4-12 Haltbarkeit 120 Benötigte Geschick 51 Benötigte Stärke 35 Dolch-Klasse 1H	Schnellere Zauberrate Alle Widerstandsarten +10 -55 zu Angriffswert -50 zu Mana
	Möwe	Dolch	Einhand-Schaden 2-19 Haltbarkeit 120 Dolch-Klasse 1H	5 zu Mana Erhöht um 1-15 Schaden 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

10. Spezielle Schwerter

Der Barbar kann Zweihand-Schwerter auch einhändig führen. Die Angabe des Einhand-Schadens ist für diese Waffen daher nur für ihn maßgebend.

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Blauzorn	Kristallschwert	Einhand-Schaden 5-15 Haltbarkeit 50 Benötigte Stärke 43 Schwert-Klasse 1H	30% Todesschlag Erhöht um 3-6 Kälte-Schaden 10% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
	Blutmond	Krummsäbel	Einhand-Schaden 3-8 Haltbarkeit 110 Benötigte Geschick 21 Schwert-Klasse 1H	+4 zu Lichtradius Erhöhter Schaden Alle Widerstandsarten +15 +15 zu Leben
	Culwens Spitze	Kriegsschwert	Einhand-Schaden 8-20 Haltbarkeit 220 Benötigte Geschick 45 Benötigte Stärke 71 Schwert-Klasse 1H	Giftstärke reduziert um 50% Schnellere Abblockrate Schnellere Erholung nach Treffer +1 zu allen Fertigkeit-Levels +60 zu Angriffswert
	Der Patriarch	Großschwert	Zweihand-Schaden 21-38 Einhand-Schaden 12-18 Haltbarkeit 250 Benötigte Geschick 60 Benötigte Stärke 100 Schwert-Klasse 2H	Treffer blendet Ziel Schaden reduziert um 3 Magie-Schaden reduziert um 3 100% Extragold von Monstern
	Griswolds Schneide	Breitschwert	Einhand-Schaden 7-14 Haltbarkeit 160 Benötigte Stärke 48 Schwert-Klasse 1H	Erhöht um 8-16 Feuer-Schaden +40 zu Angriffswert Leicht erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegstoßung
	Höllenpest	Langschwert	Einhand-Schaden 3-19 Haltbarkeit 220 Benötigte Geschick 39 Benötigte Stärke 55 Schwert-Klasse 1H	5% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer Erhöht um 28-55 Gift-Schaden über 6 Sekunden
	Kinemus Ahle	Riesenschwert	Zweihand-Schaden 9-28 Einhand-Schaden 3-16 Haltbarkeit 250 Benötigte Geschick 34 Benötigte Stärke 56 Schwert-Klasse 2H	Erhöht um 6-12 Feuer-Schaden +45 zu Angriffswert +20 zu Mana
	Rixots Auge	Kurzschwert	Einhand-Schaden 7-8 Haltbarkeit 120 Schwert-Klasse 1H	25% Chance auf vernichtenden Schlag 20% Bonus zu Angriffswert +2 zu Lichtradius +25 zu Verteidigung +5 zu minimalem Schaden
	Sägezahn	Flamberg	Zweihand-Schaden 13-41 Einhand-Schaden 9-30 Haltbarkeit 250 Benötigte Geschick 49 Benötigte Stärke 70 Schwert-Klasse 2H	50% Chance auf offenen Wunden 6% abgesaugtes Mana pro Treffer +15 zu max. Schaden
	Schattenzahn	Zweihänder-schwert	Zweihand-Schaden 8-16 Einhand-Schaden 2-9 Haltbarkeit 220 Benötigte Geschick 27 Benötigte Stärke 35 Schwert-Klasse 2H	-2 zu Lichtradius Erhöht um 5-10 Kälte-Schaden 5% abgesaugtes Mana pro Treffer Kälte-Widerstand 20%
	Schwarzzunge	Bastardschwert	Zweihand-Schaden 20-28 Einhand-Schaden 6-18 Haltbarkeit 200 Benötigte Stärke 62 Schwert-Klasse 2H	Verhindert Monster-Heilung Gift-Widerstand 50% Erhöht um 14-18 Gift-Schaden über 3 Sekunden -10 zu Leben
	Seelenschinder	Schottenschwert	Zweihand-Schaden 15-34 Einhand-Schaden 6-14 Haltbarkeit 250 Benötigte Stärke 47 Schwert-Klasse 2H	4% abgesaugtes Leben pro Treffer 4% bis 8% abgesaugtes Mana pro Treffer Alle Widerstandsarten +5 Erhöhter Schaden
	Scheinglanz	Krummschwert	Einhand-Schaden 7-15 Haltbarkeit 160 Benötigte Stärke 33 Schwert-Klasse 1H	+3 zu Lichtradius +20 zu Verteidigung +30 zu Mana Erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Spieß von Knütz	Säbel	Einhand-Schaden 6-13 Haltbarkeit 160 Benötigte Geschick 25 Benötigte Stärke 25 Schwert-Klasse 1H	Verteidigung des Ziels ignorieren 3% abgesaugtes Mana pro Treffer +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Stärke Erhöhter Schaden



11. Spezielle Äxte

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Axt von Fechmer	Große Axt	[illegible] Haltbarkeit [illegible] Benötigte Stärke [illegible] Axt-Klasse 2H	[illegible] [illegible] Kälte-Widerstand 50% Erhöhter Schaden
	Der Häuptling	Kampfaxt	Zweihand-Schaden 22-58 Haltbarkeit 200 Benötigte Stärke 54 Axt-Klasse 2H	Erhöhter Schaden Kälte-Widerstand 10% Feuer-Widerstand 10% Blitz-Widerstand 10% Gift-Widerstand 10% [illegible] Angriffsgeschwindigkeit
	Der Knirscher	Handaxt	Einhand-Schaden [illegible] Haltbarkeit [illegible] Axt-Klasse 1H	[illegible] Chance auf vernichtenden Schlag 50% Chance auf offene Wunden [illegible] Angriffswert
	Hirnhacke	Schwere Axt	Zweihand-Schaden [illegible] Haltbarkeit 250 Benötigte Geschick. 39 Benötigte Stärke 63 Axt-Klasse 2H	[illegible] Erhöht min. Schaden um 14 10% abgesaugtes Mana pro Treffer +25 zu Mana
	Klingenknochen	Doppelaxt	Einhand-Schaden 5-11 Haltbarkeit [illegible] Benötigte Stärke [illegible] Axt-Klasse 1H	200% Schaden gegen Untote [illegible] Angriffswert gegen Untote [illegible] Angriffsgeschwindigkeit Erhöht um [illegible] Feuer-Schaden [illegible]
	[illegible]schaute	Breitaxt	Zweihand-Schaden 9-17 Haltbarkeit 175 Benötigte Stärke 48 Axt-Klasse 2H	60% Chance auf offene Wunden +25 zu Stärke Größere Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit
	[illegible]	Riesenaxt	Zweihand-Schaden [illegible] Haltbarkeit [illegible] Benötigte Stärke 64 Axt-Klasse 2H	[illegible] Chance auf vernichtenden Schlag 20% Anforderungen Erhöht Schaden um [illegible] [illegible] Stärke
	Schädelspalter	Militärpicke	Einhand-Schaden 6-10 Haltbarkeit 130 Benötigte Geschick. 33 Benötigte Stärke 49 Axt-Klasse 1H	+20% Mana regenerieren Erhöht um 1-12 Blitz-Schaden Treffer blendet Ziel +25 zu Angriffswert
	[illegible]	Kriegsaxt	Einhand-Schaden [illegible] Haltbarkeit [illegible] Benötigte Stärke [illegible] Axt-Klasse 1H	Erhöht um [illegible] Gift-Schaden über 3 Sekunden Gift-Widerstand [illegible] [illegible] Angriffswert
	Todesspaten	Axt	Einhand-Schaden [illegible] Haltbarkeit 120 Benötigte Stärke 32 Axt-Klasse 1H	[illegible] +15% Bonus zu Angriffswert Treffer blendet Ziel Erhöht min. Schaden um 8

12. Spezielle Knüppel

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	[illegible]	Morgenstern	Einhand-Schaden [illegible] Haltbarkeit [illegible] Benötigte Stärke [illegible] Knüppel-Klasse 1H	[illegible] Erhöhter Schaden [illegible] Angriffswert [illegible] Angriffsgeschwindigkeit [illegible]
	Das Tan-Do-[illegible] ga des Generals	Flegel	Einhand-Schaden 2-35 Haltbarkeit 200 Benötigte Geschick. 35 Benötigte Stärke 41 Knüppel-Klasse 1H	Verlangsamt Ziel um 50% 5% abgesaugtes Mana pro Treffer -25 Verteidigung Erhöht um 1-20 Schaden 150% Schaden an Untoten
	[illegible]stein	Kriegshammer	Einhand-Schaden [illegible] Haltbarkeit 275 Benötigte Stärke [illegible] Knüppel-Klasse 1H	Erhöhter Schaden Erhöht um [illegible] Blitz-Schaden [illegible] Angriffswert [illegible] [illegible] an Untoten
	[illegible]	Dornenkeule	Einhand-Schaden [illegible] Haltbarkeit [illegible] Knüppel-Klasse 1H	Blitz-Widerstand [illegible] Feuer-Widerstand 20% Erhöht um 6-8 Feuer-Schaden Zurückstoßung 150% Schaden an Untoten
	[illegible]	Dornenkeule	Einhand-Schaden 12-14 Haltbarkeit 180 Knüppel-Klasse 1H	Magie-Schaden reduziert um 2 Erhöhter Schaden +15 zu Leben Angreifer erleidet Schaden von 1 bis 10 150% Schaden an Untoten
	Knochenbrecher	Holzhammer	Zweihand-Schaden 35-45 Haltbarkeit 300 Benötigte Stärke 69 Knüppel-Klasse 2H	40% Chance auf vernichtenden Schlag Erhöhter Schaden Feuer-Widerstand 30% Kälte-Widerstand 30% 150% Schaden an Untoten
	Malmknüppel	Knüppel	Einhand-Schaden 3-10 Haltbarkeit 300 Benötigte Stärke 27 Knüppel-Klasse 1H	+2 zu Lichtradius +15 zu Stärke Feuer-Widerstand 50% Zurückstoßung 150% Schaden an Untoten
	Stahlschläger	Großer Holzhammer	Zweihand-Schaden 35-55 Haltbarkeit 300 Benötigte Stärke 50 Knüppel-Klasse 2H	50% Anforderungen Stark erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Stamina-Heilung plus 25% 150% Schaden an Untoten

13. Spezielle Zepter

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	[illegible]	Großes Zepter	Einhand-Schaden 9-18 Haltbarkeit 300 Benötigte Stärke 37 Knüppel-Klasse 1H	+1 zu Fertigkeiten-Level des Paladin Erhöht um 3-7 Schaden 8% abgesaugtes Leben pro Treffer Magie-Schaden reduziert um 1 150% Schaden an Untoten
	Sturmauge	Kriegszepter	Einhand-Schaden 7-14 Haltbarkeit 350 Benötigte Stärke 55 Knüppel-Klasse 1H	+10 Leben wieder auffüllen Erhöht um 1-6 Blitz-Schaden Erhöht um 3-5 Kälte-Schaden 150% Schaden an Untoten
	Totenglockner	Zepter	Einhand-Schaden 5-8 Haltbarkeit 250 Benötigte Stärke 25 Knüppel-Klasse 1H	25% Chance auf vernichtenden Schlag Feuer-Widerstand 20% Gift-Widerstand 20% +35 zu Angriffswert +15 zu Mana 150% Schaden an Untoten

14. Spezielle Zauberstäbe

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	[illegible]	Stab	Einhand-Schaden 2-4 Haltbarkeit 75 Knüppel-Klasse 1H	+1 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers 6% abgesaugtes Leben pro Treffer Erhöht um 5-9 Feuer-Schaden 150% Schaden an Untoten
	Grabknochen	Knochenstab	Einhand-Schaden 3-7 Haltbarkeit 75 Knüppel-Klasse 1H	5% abgesaugtes Leben pro Treffer Erhöht um 4-8 Kälte-Schaden +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Stärke 150% Schaden an Untoten
	[illegible]mes Trauer	Schlagstab	Einhand-Schaden 5-11 Haltbarkeit 75 Knüppel-Klasse 1H	Treffer veranlasst Monster zur Flucht Schnellere Zauberrate +2 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers +40 zu Mana 150% Schaden an Untoten
	Mahlstrom	Eibenstab	Einhand-Schaden 2-8 Haltbarkeit 75 Knüppel-Klasse 1H	Halbierte Dauer der Erstarrung Schnellere Zauberrate Blitz-Widerstand 40% Erhöht um 1-9 Blitz-Schaden +13 zu Mana 150% Schaden an Untoten

15. Spezielle Stangen

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Der Kampfast	Schwengel	Zweihand-Schaden 28-46 Haltbarkeit 325 Benötigte Stärke 62 Stangen-Klasse 2H	7% abgesaugtes Leben pro Treffer Erhöhter Schaden +40 zu Angriffswert +10 zu Geschicklichkeit Stark erhöhte Angriffsgeschwindigkeit



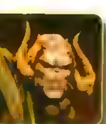


Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	[illegible]	Bardike	Zweihand-Schaden 4-52 Haltbarkeit 250 Benötigte Stärke 40 Stangen-Klasse 2H	Erhöhter Schaden Erhöhte Angriffsgeschwindigkeit -8 Verteidigung +15 zu Geschicklichkeit
	Elendsstab	Hellebarde	Zweihand-Schaden 12-35 Haltbarkeit 275 Benötigte Geschickl. 47 Benötigte Stärke 75 Stangen-Klasse 2H	Verlangsamt Ziel um 50% +2 zu Lichtradius 15% zu max. Gift-Widerstand Gift-Widerstand 15% Erhöht um 7-28 Gift-Schaden über 3 Sekunden
	Gevatter Tod	Kriegssense	Zweihand-Schaden 15-32 Haltbarkeit 275 Benötigte Geschickl. 80 Benötigte Stärke 80 Stangen-Klasse 2H	50% Todesschlag 5% abgesaugtes Mana pro Treffer 20 zu Leben Verhindert Monster-Heilung
	Seelenernte	Sense	Zweihand-Schaden 8-20 Haltbarkeit 325 Benötigte Geschickl. 41 Benötigte Stärke 41 Stangen-Klasse 2H	30% Chance auf offene Wunden Alle Widerstandsarten +20 Erhöht um 15-23 Gift-Schaden über 5 Sekunden +45 zu Angriffswert
	Stahlsucher	Landsknechts-spieß	Zweihand-Schaden 6-20 Haltbarkeit 250 Benötigte Stärke 50 Stangen-Klasse 2H	30% Todesschlag Treffer veranlasst Monster zur Flucht Alle Widerstandsarten +5 +30 zu Angriffswert

16. Spezielle Speere

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Blitzklinge	Dreizack	Zweihand-Schaden 9-15 Haltbarkeit 175 Benötigte Stärke 38 Speer-Klasse 2H	Verlangsamt Ziel um 25% Vermindert Ziel-Verteidigung um 50% +8 zu Geschicklichkeit +15 zu Stärke Größere Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit
	Blutdieb	Forke	Zweihand-Schaden 7-17 Haltbarkeit 140 Benötigte Geschickl. 50 Benötigte Stärke 40 Speer-Klasse 2H	35% Chance auf offene Wunden 8% abgesaugtes Leben pro Treffer +10 zu Stärke +26 zu Leben
	Der Drachen-Chang	Speer	Zweihand-Schaden 13-15 Haltbarkeit 150 Speer-Klasse 2H	+2 zu Lichtradius Erhöht min. Schaden um 10 +35 zu Angriffswert 200% Schaden an Untoten
	Der Tanner-Blutstab	Pike	Zweihand-Schaden 14-63 Haltbarkeit 125 Speer-Klasse 2H	+3 zu Lichtradius Erhöht um 12-18 Feuer-Schaden +60 zu Angriffswert +30 zu Leben +15% zu max. Feuer-Widerstand Feuer-Widerstand 15%
	Lanze von Yaga	Spetum	Zweihand-Schaden 15-21 Haltbarkeit 140 Benötigte Stärke 54 Speer-Klasse 2H	Erhöht um 1-40 Blitz-Schaden Alle Widerstandsarten +15 Angreifer erleidet Schaden von 8

17. Spezielle Stäbe

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Das Eisen-Jang-Bong	Schlachtenstab	Zweihand-Schaden 12-28 Haltbarkeit 250 Stab-Klasse 2H	+1 zu Fertigkeiten-Level der Zauberin Schnellere Zauberrate Erhöht um 1-25 Blitz-Schaden 50% Bonus zu Angriffswert +25 Verteidigung
	Der Salamander	Kriegsstab	Zweihand-Schaden 6-13 Haltbarkeit 200 Stab-Klasse 2H	+2 zu Feuer-Fertigkeiten Feuer-Widerstand 20% Erhöht um 1-10 Feuer-Schaden +50 zu Angriffswert
	Giftasche	Kurzstab	Zweihand-Schaden 1-5 Haltbarkeit 100 Stab-Klasse 2H	Feuer-Widerstand 50% Erhöht um 4-6 Feuer-Schaden +30 zu Mana Erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Natternfürst	Langstab	Zweihand-Schaden 2-8 Haltbarkeit 100 Stab-Klasse 2H	1 zu Lichtradius Erhöht um 2-37 Gift-Schaden über 3 Sekunden Gift-Widerstand 50% +10 zu Mana
	Spitze von Lazarus	Knorrenstab	Zweihand-Schaden 4-12 Haltbarkeit 175 Stab-Klasse 2H	Alle Widerstandsarten +30 Erhöht um 7-12 Feuer-Schaden +20 zu Mana -9 zu Stärke Erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

18. Spezielle Bögen

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	[illegible]	Kurzer Kriegsbogen	Zweihand-Schaden 6-14 Benötigte Geschickl. 55 Benötigte Stärke 35 Bogen-Klasse 2H	Erhöht um 6-9 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand 40% +20 zu Angriffswert +12 zu Geschicklichkeit Leicht erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Knallrinde	Langer Kriegsbogen	Zweihand-Schaden 6-36 Benötigte Geschickl. 65 Benötigte Stärke 50 Bogen-Klasse 2H	+1 zu Fertigkeiten-Level der Amazone 3% abgesaugtes Mana pro Treffer Erhöhter Schaden +5 Stärke
	Rabenklaue	Langbogen	Zweihand-Schaden 3-10 Benötigte Geschickl. 19 Benötigte Stärke 22 Bogen-Klasse 2H	Feuert explodierende Pfeile ab 50% Bonus zu Angriffswert +3 zu Geschicklichkeit +3 zu Stärke
	Reißauge	Kurzbogen	Zweihand-Schaden 4-10 Benötigte Geschickl. 15 Bogen-Klasse 2H	+2 zu Lichtradius 3% abgesaugtes Mana pro Treffer Erhöhter Schaden +28 zu Angriffswert +10 zu Leben
	[illegible]	Langer Kampfbogen	Zweihand-Schaden 3-18 Benötigte Geschickl. 50 Benötigte Stärke 40 Bogen-Klasse 2H	Feuert magische Pfeile ab Kälte-Widerstand 25% +35 Angriffswert +30 zu Mana Erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Sturmschlag	Kurzer Kampfbogen	Zweihand-Schaden 5-11 Benötigte Geschickl. 40 Benötigte Stärke 30 Bogen-Klasse 2H	Stech-Angriff Erhöht um 1-10 Blitz-Schaden Blitz-Widerstand 25% +28 zu Angriffswert +8 zu Stärke
	Todesband	Jagdbogen	Zweihand-Schaden 3-9 Benötigte Geschickl. 28 Bogen-Klasse 2H	Feuert magische Pfeile ab Erhöht um 1-3 Schaden Größere Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit +50 zu Angriffswert
	Jägerbogen	Kompositbogen	Zweihand-Schaden 4-8 Benötigte Geschickl. 35 Benötigte Stärke 25 Bogen-Klasse 2H	30% Todesschlag 200% Schaden an Untoten Alle Widerstandsarten +10 +60 zu Angriffswert

19. Spezielle Armbrüste

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Bleikrähe	Leichte Armbrust	Zweihand-Schaden 10-15 Benötigte Geschickl. 27 Benötigte Stärke 21 Armbrust-Klasse 2H	25% Todesschlag Gift-Widerstand 30% +10 zu Leben +10 zu Geschicklichkeit +40 zu Angriffswert Erhöhter Schaden
	[illegible]enherz	Schwere Armbrust	Zweihand-Schaden 12-20 Benötigte Geschickl. 40 Benötigte Stärke 60 Armbrust-Klasse 2H	Feuert explodierende Bolzen ab Feuer-Widerstand 15% 15% zu max. Feuer-Widerstand Erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +70 zu Angriffswert
	Säurebrand	Armbrust	Zweihand-Schaden 9-14 Benötigte Geschickl. 33 Benötigte Stärke 40 Armbrust-Klasse 2H	Stech-Angriff Erhöht um 7-9 Gift-Schaden über 3 Sekunden +50 zu Angriffswert +20 zu Geschicklichkeit
	Verdammnis-bringer	Repetier-Armbrust	Zweihand-Schaden 6-12 Benötigte Geschickl. 50 Benötigte Stärke 40 Armbrust-Klasse 2H	Stech-Angriff +1 zu Fertigkeiten-Level der Amazone +15 zu Leben Stark erhöhte Angriffsgeschwindigkeit



Erste Hilfe

Diablo 2

Manchmal kann es passieren, dass der Totenbeschwörer durch seine eigenen Skelette und Golems „blockiert" wird. Versuchen Sie, mit gedrückter Shift-Taste um sich zu schlagen – dann bewegen sich die Jungs oft etwas auseinander. Eine andere Möglichkeit ist, ein Stadtportal zu öffnen – oder im schlimmsten Fall, die Skelette zu vernichten.
Wenn Sie Andariel mit einer Zauberin gegenübertreten, müssen Sie immer um den Blutteich herumlaufen. Benutzen Sie die Fertigkeit „Feuersbrunst". Andariel läuft durch die Flammen der Zauberin hinterher und nimmt dabei großen Schaden. Diese Taktik funktioniert auch beim Endgegner im 2. Akt, jedoch dauert es da sehr lange
Duriel, der Endgegner im 2. Akt, ist mit dem Totenbeschwörer ein wirklich harter Brocken. Treten Sie mit Horden von Skeletten und Golems an und zaubern Sie „Schwächen" auf ihn. Alternativ können Sie auch einen Blut-Golem verwenden und Duriel mit dem Fluch „Eiserne Jungfrau" belegen.

Redaktion

Soulbringer

Arbeiten Sie viel mit der integrierten Zoomfunktion. Herumliegende Waffen und Goldstücke sind in der normalen Perspektive oft kaum zu erkennen und sind auch leichter aufzuheben.

Machen Sie ausführlich Gebrauch von der Combofunktion, um im Kampf mehrere Schlagmanöver kurz hintereinander einsetzen zu können. Achten Sie hierbei aber auch auf die Wahl Ihrer Waffen – Steinmonster werden Sie mit Schwertern und anderen scharfen Klingen kaum bezwingen können.

Wie in allen Rollenspielen gilt auch bei *Soulbringer*: Nehmen Sie jede Gelegenheit wahr, mit anderen Bewohnern der Welt zu reden. Neben wichtigen Hinweisen springen bei den Gesprächen oft auch kleinere neue Aufträge für Sie raus.

Als Erstes sollten Sie die Taverne aufsuchen und Bekanntschaft mit den dort anwesenden Personen machen. Erst dann können Sie mit dem Apotheker und dem Schmied in der Stadt Handel treiben.



In so einem Chaos sind nützliche Gegenstände wie herumliegende Waffen und Tränke kaum auszumachen. Meist hilft es, die integrierte Zoomfunktion einzuschalten.

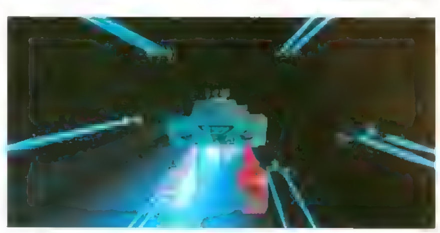
Größeren Ansammlungen von Banditen sollten Sie anfangs unbedingt aus dem Weg gehen, da Ihre Kampfkraft zu Beginn Ihrer Reise noch sehr schwach ist. Erst nachdem Sie die Mine aus der Gewalt der Dämonen befreit haben, können Sie sich langsam an größere Auseinandersetzungen wagen.

Redaktion

Starlancer

Anders als in der Komplettlösung in Ausgabe 7/2000 angegeben, ist es doch möglich, in Mission 24 Klaus Steiner zu retten. Durch die Rettung wird auch die Schluss-Sequenz leicht abgewandelt und Sie erfahren, dass Steiner in Zukunft im 45. Geschwader mitfliegen wird. Am einfachsten ist es, wenn Sie die Mission einmal starten und sich genau merken, an welcher Stelle Petrov auftaucht. Fliegen Sie sofort nach Abschuss der Rakete zu dieser Stelle an der Raumstation und verhindern Sie, dass der Gegner zur Rettungskapsel durchkommt.

Martin Weber





MDK 2

Drücken Sie im Spiel die ~-Taste und geben Sie hinter dem erschienenen Schriftzug die folgenden Codes ein:

GodDebugToggle()	Gott-Modus ein-/ausschalten
KurtGetNaked()	Kurt ohne Kleidung durch die Gegend rennen lassen
mdkNewGame(1,12)	Level 1
mdkNewGame(2,12)	Level 2
mdkNewGame(3,12)	Level 3
mdkNewGame(4,12)	Level 4
mdkNewGame(5,11)	Level 5
mdkNewGame(6,8)	Level 6
mdkNewGame(7,11)	Level 7
mdkNewGame(8,8)	Level 8
mdkNewGame(9,13)	Level 9
mdkNewGame(10,7)	Level 10
mdkNewGame(11,1)	Level 10 – Bonuslevel 1
mdkNewGame(12,1)	Level 10 – Bonuslevel 2

Stefan Richter



Deus Ex

Die folgenden Cheat-Codes wurden bis jetzt nur mit der Demoversion von Deus Ex bestätigt. Sie sollten aber auch mit der Vollversion funktionieren.

Öffnen Sie zuerst die Datei „User.ini" im Verzeichnis „DeusExDemo\System\" mit dem Windows Notepad oder einem vergleichbaren Editor. Suchen Sie dort nach dem Eintrag „t=". Ändern Sie diesen Eintrag in „t=talk" ab. Sie können selbstverständlich auch jede andere Taste verwenden. Speichern Sie die Datei ab und starten Sie das Spiel. Während des Spieles können Sie jetzt mit der Taste T eine Eingabezeile aufrufen. In dieser müssen Sie als Erstes das Wort „Say" am Anfang löschen und dann die folgende Zeile eingeben:
„set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True"

Achten Sie darauf, Groß- und Kleinschreibung sowie die Leerzeichen genau beizubehalten. Auf dieselbe Weise können jetzt auch die folgenden Cheat-Codes eingegeben werden:

allweapons	Sie verfügen über alle Waffen.
allammo	Sie haben für alle Waffen maximale Munition.
allhealth	Sie werden komplett geheilt.
allenergy	Ihre Energie wird komplett aufgeladen.
allskillpoints	Sie bekommen zusätzliche Fähigkeitspunkte.
god	Gott-Modus. Sie werden unverletzbar.
invisible	Sie werden unsichtbar.
tantalus	Der gerade angewählte Gegner verschwindet.
opensesame	Eine Tür wird geöffnet.
legend	Ein Geheimmenü erscheint.
fly	Sie können fliegen.
ghost	Sie können durch Wände gehen.
walk	Die Auswirkungen der Codes „fly" und „ghost" werden aufgehoben.
allaugs	Alle Zoomstufen sind verfügbar.
allcredits	Sie bekommen 10 000 Credits.
iamwarren	Ihre Spielfigur kann nicht angegriffen werden.
spawnmass	Gegner werden erstellt.
ammorocketwp	Sie erhalten Munition für den Raketenwerfer.
ammo20mm	Sie erhalten Munition für das Sturmgewehr.
ammosabot	Sie erhalten Munition für die Schrotflinte.
lam	Sie erhalten LAM-Granaten.
EMPgrenade	Sie erhalten EMP-Granaten.
summon #	Sie erstellen das bei # angegebene Objekt.
behindview 1/0	Aktiviert/deaktiviert die Ansicht von hinten.

Willy Römer

Motocross Madness 2

Sie erhalten grundsätzlich eine höhere Belohnung, wenn Sie einen Stunt in die Länge ziehen. Bleiben Sie dazu einfach länger auf den entsprechenden Tasten. Im Stunt-Modus bekommen Sie so mehr Punkte und in der Profiliga mehr Geld.

Wenn Sie bei einem Einzel-Rennen oder einem Profi-Rennen versehentlich von der Strecke abkommen, sollten Sie sofort einen Unfall bauen. Dadurch gelangen Sie viel schneller auf die Fahrbahn zurück. Im Trainingsmodus können Sie sich dagegen mit der Tabulator-Taste auf die Strecke zurücksetzen lassen.

Wenn Sie in der Profiserie die Zahl der Gegner auf drei reduzieren, reicht auch die Prämie für den letzten Platz noch aus, um davon das nächste Startgeld zu bezahlen.

Jörg Weissleder



Wenn Sie eine höhere Belohnung bekommen möchten, müssen Sie auf eines unbedingt achten: Ziehen Sie Ihre Stunts so weit wie möglich in die Länge.

Vampire – Die Maskerade

Es gibt bei *Vampire – Die Maskerade* drei verschiedene Endsequenzen, die man auf unterschiedliche Art erreichen kann.
Wenn man im 2. Level der Kathedrale des Fleisches bei Vukodlav angekommen ist, hängt das folgende Gesprächsende von Christofs Menschlichkeit ab.
Sollte Christof eine Menschlichkeit von 50 oder höher haben, entschließt er sich (ohne Wahlmöglichkeit des Spielers), Vukodlav zu bekämpfen. Sobald Sie diesen erledigt haben, fallen Sie in ein Loch und können sich Anezkas Erinnerungen anhören. Oben in der Kathedrale treffen Sie nochmals auf Vukodlav in anderer Form zum finalen Endkampf. Bei einem Sieg folgt das „Happy End".
Wenn Christof eine Menschlichkeit von 20 oder darunter hat, entschließt er sich (ohne Wahlmöglichkeit des Spielers), Vukodlav eigensinnig zu bekämpfen. Gewinnen Sie diesen Kampf, folgt sofort das „Machtvolle Ende".
Bei einer Menschlichkeit zwischen 45 und 25 bekommen Sie am Ende des Gespräches drei Auswahlmöglichkeiten:
1. „Dienen": Es folgt sofort das „Sad End" (kein Kampf).
2. „Trinken": Es folgt sofort das „Machtvolle Ende" (wie bei 20 und darunter, nur ohne Kampf).
3. „Kämpfen": Sie müssen beide Kämpfe genauso wie bei einer Menschlichkeit von 50 und höher bestreiten. Dann schließt das Spiel mit dem „Happy End".

Holger Schwarz





Thema Technik

Speicher wurde im Laufe der technischen Entwicklung immer mehr zu der Komponente, die das System am meisten aufhält. Damit Sie kompetente Kaufentscheidungen treffen können, erklären wir Ihnen zunächst die gängigen Bauarten und anschließend die verschiedenen Speichertypen.



Damit Ihr PC-System nicht wegen falscher Speicherwahl am Boden liegt, sollten Sie bei SDRAM auf den richtigen Takt achten, sonst ergeht es Ihnen wie hier Sigurd im 3D-Knaller Rune.

Speichermodule sind einzeln erhältlich; in älteren Systemen (bis zum Pentium) werden aber meist mehrere Module in einer Speicherbank zusammengefasst. Eine solche „Bank" muss immer entweder ganz gefüllt oder ganz leer sein, außerdem sollten die in einer Bank zusammen betriebenen Bausteine identisch sein. Speicher muss deswegen also bei älteren PCs immer mindestens paarweise gekauft werden.

Man unterscheidet zum einen die Speicherart, die natürlich im Laufe der Zeit immer weiterentwickelt wird, und zum anderen die Art und Weise, wie dieser Speicher dann in das System eingebaut wird – oder kurz die Bauform.

Speicherbauformen

SIMM (Single In Line Memory Module) war die bis 1996 gängige Bauform für PC-Speichermodule. Es gab in 486er-Systemen 30-polige Module, die maximal 16 MB pro Modul fassen konnten und von denen jeweils vier benötigt wurden, um eine Bank zu füllen. Mit dem Pentium wurde die Kapazität des Speichers auf 72-polige Module erweitert, von denen nun zwei pro Bank ausreichen und die jeweils maximal 64 MB aufnehmen können. Korrekt werden diese SIMMs auch als PS/2-SIMMs bezeichnet. Leider werden die Namen häufig vertauscht und es tauchen Angaben wie „30-polige PS/2-SIMMs" auf, die es nicht gibt. Ein PS/2-SIMM beschreibt ein 72-poliges Modul.

Die aktuelle (Pentium II/III) Bauart DIMM (Dual In Line Memory Module) beschreibt dagegen 168-polige Module. Der größte Vorteil von DIMM-Speicher besteht darin, dass ein einziger Baustein eine Bank füllt und für den Betrieb eines PC ausreicht. Ein Modul kann heute maximal 256 MB fassen und be-

Aktuelles RAM

SDRAM (Synchronous Data RAM) SDRAM ist für hohe externe Taktraten konzipiert und arbeitet bei Zugriffszeiten von 10 ns auch bei 100 oder sogar 133 MHz Takt noch zuverlässig. Nicht alle SDRAMs sind aber wirklich 100- oder 133-MHz-tauglich, älterer Speicher (1997/98), der auch heute noch gerne in Celeron-PCs (nur 66 MHz extern) eingesetzt wird, hat mit 12 ns eine um 2 ns zu hohe Zugriffszeit. Laut Intels „PC100-Spezifikation" dürfen 100-MHz-SDRAM-Module eine Zugriffszeit von höchstens 10 ns haben. PC-133-Speicher darf sogar nur Zugriffszeiten von höchstens 7,5 ns besitzen. Achten Sie beim Kauf von neuem Speicher deshalb zumindest auf die Erfüllung der „PC-100-Spezifikation", besser noch der „PC-133-Spezifikation". Beim späteren Aufrüsten brauchen Sie dann den Speicher nicht wegwerfen.

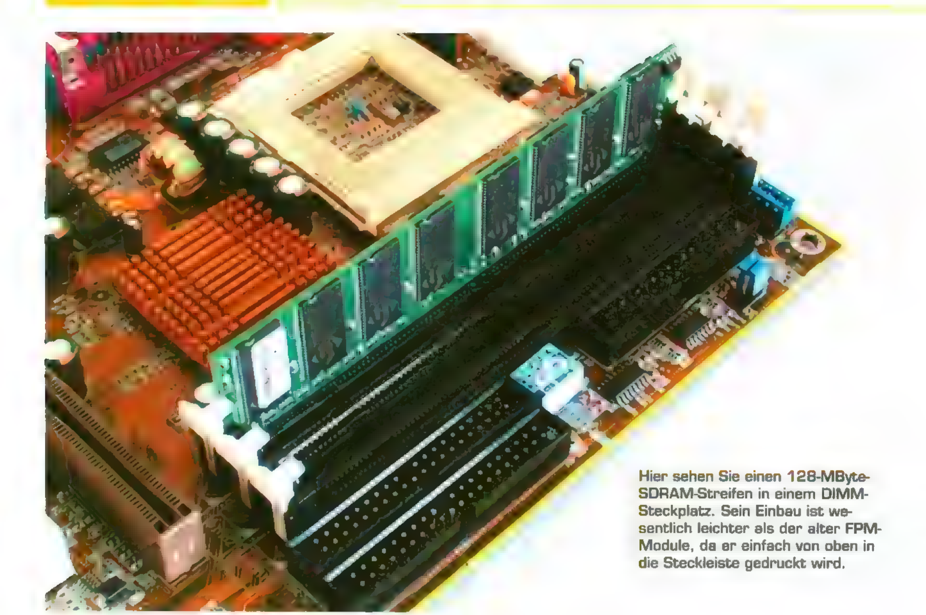
DDR-RAM (Double Data RAM) ist der Speicher mit der derzeit höchsten verfügbaren Bandbreite und den niedrigsten Ansprechzeiten (Latenz). Die Speicherbausteine nutzen die Vorteile der SDRAM-Technologie, bieten aber einen wesentlichen Vorteil: höhere Bandbreite. DDR-RAM spricht den Speicher mit doppelter Geschwindigkeit an, arbeitet dann bei 133 MHz externem Takt intern also mit satten 266 MHz.

RDRAM (Rambus Dynamic RAM) arbeitet ähnlich, hat allerdings einen kleineren Bus. Um die gleiche Bandbreite wie DDR-RAM zu erhalten, muss der Speicher also bis zu viermal höher getaktet sein. RDRAM ist im Vergleich zum DDR-RAM recht teuer. Im Desktopbereich ist er also kaum konkurrenzfähig.

RDRAM

SDRAM

DDR-RAM



Hier sehen Sie einen 128-MByte-SDRAM-Streifen in einem DIMM-Steckplatz. Sein Einbau ist wesentlich leichter als der alter FPM-Module, da er einfach von oben in die Steckleiste gedruckt wird.

sitzt zwei Einkerbungen auf der Kontaktseite, damit man ihn nicht falsch einbaut.

Zugriffszeit

Die Zugriffszeit beschreibt die Dauer in Nanosekunden (ns), die benotigt wird, um eine Information aus der Speicherzelle auszulesen. Bei neueren PCs bremst dieses Auslesen die Geschwindigkeit erheblich. Deswegen sollte die Zugriffszeit so gering wie moglich sein.

Zwischenlösungen

Jede der oben beschriebenen Bauformen funktioniert nur mit den entsprechenden Modulen. Damit ältere Module auch in den Steckplätzen moderner Bauformen weiterverwendet werden können, wurden Adapter entwickelt. Mit Speicheradaptern („Shuttles") können zwar alte Module weiterverwendet werden, die Leistung richtet sich aber immer nach dem langsamsten verwendeten Baustein. Dies kann vor allem in Pentium-Systemen zu Problemen führen, wenn ältere, 30-polige SIMMs eingesetzt werden, die Zugriffszeiten über 60 ns haben.

Speichertypen

FPM (Fast Page Module) wurden vor allem in 486er- und fruhen Pentium-Systemen verwendet. Die typische Zugriffszeit für diese Module liegt zwischen 60 und 70 ns. Dieser Speichertyp basiert auf den noch früher üblichen „Page Modulen" und ist nicht mehr empfehlenswert.

EDO-Speicherbausteine (Extended Data Out) stellen eine Weiterentwicklung der FPM-Bauart dar. Durch einige interne Verbesserungen kann nun eine Information ausgegeben werden, während gleichzeitig schon die nächste angefordert wird. Dadurch werden Zugriffszeiten von 50 bis 60 ns möglich. Leider arbeiten EDO-Bausteine nur bis maximal 66 MHz Bustakt zuverlässig; Ab einem externen Takt über 75 MHz ist für jedes EDO-RAM Schluss.

Bernd Holtmann/Christian Gögelein

Kummerkasten

Kolbenfresser

Frage: Ich habe probiert, mein System zu ubertakten, indem ich im Bios des Mainbords die Einstellungen fur Multiplikator und Front-Side-Bus geändert habe Nach dem Neustart passiert nichts mehr, der Bildschirm bleibt schwarz

PC Action: Das Mainbord spricht, dank Ihrer veränderten Einstellungen den Prozessor außerhalb seiner Spezifikation an Am besten stellen Sie Ihre Bioseinstellungen wieder auf die Standardwerte zuruck

Frühjahrsputz

Frage: Wenn ich in die Informationen des Bios meiner Grafikkarte und des Mainbords schaue, finde ich immer wieder Hinweise, dass man die Bios-Informationen aktualisieren kann Gibt es beim Update eines Bios etwas zu beachten?

PC Action: Fast alle Hersteller bieten ihre Bios-Updates und die nötigen Tools (werden als Flash-Programme bezeichnet) in einer DOS Version an Da liegt auch der Hase im Pfeffer, denn sollten Sie diese Programme, die für den DOS-Modus geschrieben sind, unter Windows ausfuhren, kommt es zu nicht reparablem Schaden an den jeweiligen Komponenten Der einfachste Weg ist es, die Update Dateien auf die Festplatte zu kopieren, um dann mit einer Bootdiskette zu starten Eine genaue Anleitung finden Sie als Readme-File bei den neuen Dateien

Via 4in1-Treiber

Frage: Noch mal eine Frage zu dem Via-4in1-Treiber Kann etwas kaputtgehen, wenn ich nicht sicher bin, ob die Treiber schon installiert sind?

PC Action: In diesem Fall macht es nichts, die Treiber eventuell uber eine schon vorhandene Installation zu installieren Sie sollten allerdings in jedem Fall neu booten, sobald Sie treibertechnisch etwas verändert haben

CD-Inhalt 9/2000

Vollversion: Knights & Merchants

Einen echten Leckerbissen nicht nur für Freunde von Die Siedler, Anno 1602 und Co. haben wir diesen Monat für Sie als Vollversion auf unsere Cover-CD gepackt! Mit dem im Mittelalter angesiedelten Aufbaustrategiehit Knights & Merchants staubte Topware neben exzellenten Kritiken der Fachpresse auch zahlreiche Awards ab.

Durch eine Verschwörung gegen den König ist das ehemals ruhmreiche und riesige Königreich in viele kleine Fürstentümer und Grafschaften zerfallen. Nachdem die Gewalt über das ehemalige Herrschaftsgebiet verloren ist, wird der König nun selbst in seiner Hauptstadt von feindlichen Armeen bedroht. Ob es Ihnen als Befehlshaber der königstreuen Truppen in den insgesamt 20 umfangreichen und herausfordernden Missionen gelingt, die Angreifer in die Flucht zu schlagen und verlorenes Land zurückzuerobern?

Spiele wie bei Anno und Die Siedler

Ähnlich wie Blue Bytes *Die Siedler* oder Sunflowers' *Anno 1602* ist auch *Knights & Merchants* eine strategische Wirtschaftssimulation, bei der der Wirtschaftsteil das Hauptelement darstellt. Bei dem in Echtzeit ablaufenden Spiel müssen mithilfe zahlreicher mittelalterlicher Gebäude und Produktionsgüter die verschiedensten Waren hergestellt werden. Es steht also viel Arbeit an – ein Glück, dass Sie von ein paar loyalen Gehilfen und Bauarbeitern tatkräftig unterstützt werden! Nur deren Einsatz ist es zu verdanken, dass die Königstreuen schon bald keinen Hunger mehr leiden müssen: Wogende Getreidefelder, prächtige Weinberge und erfolgreiche Viehzüchter prägen wieder das Bild Ihrer Stadt, das örtliche Wirtshaus quillt förmlich über mit Weinfässern, Brot und Wurst und die überall umherwuselnden Untertanen fühlen sich sauwohl. Bevor sie in *Knights & Merchants* militärische Erfolge verzeichnen können, müssen selbst erfahrene *C&C*-Veteranen ihr Handwerk noch einmal ganz neu erlernen; die kriegerische Auseinandersetzung im Mittelalter gehorcht nämlich ganz anderen Gesetzen. Es gilt, mithilfe eines reibungslos funktionierenden Wirtschaftssystems zunächst einen ausreichenden Vorrat an Nahrung und Rohstoffen anzulegen, bei dem Versorgungsengpässe zügig überbrückt werden können. Versäumt man dies und versucht, einen schnellen Sieg zu erzwingen, ist die Mission bereits am Anfang zum Scheitern verurteilt.

Erfreulich abwechslungsreich!

Die Episoden von *Knights and Merchants* laufen keineswegs immer nach dem gleichen Schema ab; Aufbau- und reine Taktik-Missionen wechseln sich ab, an manchen Aufgaben haben Sie stundenlang zu knabbern, während sich andere in wenigen Minuten erledigen lassen. Für zusätzliche Motivation sorgen immer wieder kleine Überraschungen, wie das plötzliche Auftreten der Barbaren, einer schlagkräftigen Truppe, die einem hilfreich zur Seite steht. Auch die Grafik mit ihren zahllosen liebevollen Animationen hält den Spieler bis zum Ende bei der Stange – selbst nach Tagen entdeckt man hier immer wieder neue nette Einzelheiten.



Genau wie Die Siedler und Anno 1602 wird auch bei K&M tüchtig gewuselt.



Auf der Cover-CD

PCA-Archiv

Testbericht zu *Knights & Merchants* aus der PC Action 09/98

Knights2.pdf

Allgemeine Tipps

Wie viele Gehilfen brauche ich?

Die Gehilfen bilden das Rückgrat Ihrer Wirtschaft. Sie transportieren alle Waren von und zu den Betrieben. Achten Sie immer darauf, dass Sie genügend Gehilfen haben. Einen Mangel an Helfern bemerken Sie daran, dass die fertigen Erzeugnisse nicht aus den Betrieben abgeholt werden.

Wie viele Bauarbeiter sind nötig?

Hüten Sie sich davor, zu viele Bauarbeiter auszubilden. Sie brauchen in den seltensten Fällen mehr als zehn Arbeiter, um Ihre Stadt auszubauen. Wer geschickt plant, kommt mit wenigen Arbeitern sehr schnell voran.

Wie sieht ein optimales Wegesystem aus?

Das Wegesystem zwischen Ihren Gebäuden spielt eine überaus wichtige Rolle! Besonders viel besuchte Gebäude müssen unbedingt mit breiten Straßen verbunden werden. Wenn Sie zu Beginn nicht genügend Steine haben, lassen Sie Platz für eine spätere Verbreiterung der Wege.

Rechtzeitig für ausreichend Baumaterial sorgen!

Holz und Steine sind für den Häuser- und Straßenbau unerlässlich. Sorgen Sie möglichst früh für ausreichend Baumaterial. Da der Straßenbau tonnenweise Steine verbraucht, ist es ratsam, zu Beginn mehr als nur einen Steinmetz zu errichten.

Wie viel Nahrung brauche ich?

Wenn Sie sich nicht rechtzeitig um neue Nahrungsvorräte kümmern, droht Ihrer Siedlung eine Hungersnot. Beobachten Sie genau, wie sich die Vorräte in Ihren Lagern verändern. Bedenken Sie auch, dass Sie später unbedingt Nahrungsreserven für Ihre hungrigen Truppen benötigen! Reservieren Sie frühzeitig große Grünflächen für Bauernhöfe.

Wann muss ich mich um die Armee kümmern?

Sobald Sie für das Wohl Ihrer Untertanen gesorgt haben, ist es an der Zeit, Waffen und Rüstungen für Ihr Heer zu produzieren. Sie sollten die Kaserne möglichst nah an der Front errichten. Die Rüstungsbetriebe müssen in der Nähe der benötigten Rohstoffquellen (Sägewerk, Gerber, Eisenschmelze und Kohlebergwerk) liegen und die Transportwege zur Kaserne sollten ebenfalls möglichst kurz sein. Es empfiehlt sich, die Kaserne vor den Rüstungsbetrieben zu errichten, da sonst die fertigen Waffen und Rüstungen erst ins Lager geschafft und später in die Kaserne gebracht werden müssen. Dies kann fatale Folgen haben, wenn Sie schnell Truppen ausbilden wollen.

Das System der kurzen Wege

Eine geschickte Anordnung der Betriebe in Ihrer Stadt erspart Ihnen später viel Ärger. Grundsätzlich gilt: Der Weg vom Rohstoffbetrieb zum weiterverarbeitenden Haus sollte so kurz wie möglich sein. So sollte zum Beispiel das Sägewerk in direkter Verbindung zum Holzfäller stehen und der Schlachter eine Schweinezucht in der Nachbarschaft haben.

Auf der Cover-CD

PCA-Archiv

Die Komplettlösung von *Knights & Merchants* aus der PC Action 10/98 und 11/98

KnM Komplettlösung.pdf

Gut gebaut ist halb gewonnen!

Konzentrieren Sie sich beim Ausbau Ihrer Siedlung immer nur auf ein Vorhaben. Wenn Sie an verschiedenen Stellen Ihrer Stadt Baustellen errichten, kommen Sie nur sehr langsam voran, da Ihre Bauarbeiter und Gehilfen überlastet sind. Wenn Sie eine besonders große Stadt errichten, ist es oft ratsam, weitere Lagerhäuser und Gaststätten zu errichten. So verkürzen Sie die Wege Ihrer Untertanen und sparen wertvolle Zeit.

An vielen Stellen kann ich nicht bauen!

Wenn Sie an einer bestimmten Stelle nicht bauen können (rotes X), genügt es meistens, die roten Felder mit einer Straße zu pflastern. Der Boden ist dann eingeebnet und das Gebäude kann errichtet werden.

Was für Auswirkungen hat die Ausdauer meiner Truppen?

Die Ausdauer Ihrer Truppen hat keinerlei Einfluss auf deren Kampfkraft, sondern bestimmt nur, wie lange noch gekämpft werden kann. Mangelnde Ernährung kann durchaus über Sieg oder Niederlage entscheiden. Versorgen Sie des-

Baumaterial

Ein Sägewerk kann die Baumstämme von zwei Holzfällern zu Nutzholz verarbeiten. Der Holzfäller schlägt zunächst immer den vorhandenen Wald und erst, wenn kaum noch Bäume da sind, fängt er an, neue zu pflanzen. Errichten Sie deswegen zuerst eine Holzfällerhütte und ein Sägewerk. Den zweiten Waldarbeiter bauen Sie dann, wenn der erste in der Aufforstungsphase ist. So hat das Sägewerk kontinuierlich genügend Arbeit.

Wurst

Würste sind das beste Nahrungsmittel überhaupt. Eine Portion Würstchen gibt Ihren Untertanen ca. 70% ihrer verbrauchten Energie zurück. Ein Metzger kann die Schweine von zwei Zuchtbetrieben verarbeiten. Da es einige Zeit dauert, bis ein Schwein geschlachtet wird, sollten Sie zunächst nur eine Schweinezucht bauen. Erst wenn aus den Ferkeln fette Säue geworden sind, ist es an der Zeit, die Metzgerei zu errichten. So verhindern Sie, dass der Metzger arbeitslos ist. Die zweite Schweinezucht sollten Sie etwas zeitversetzt zur ersten bauen. So sichern Sie eine stetige Versorgung mit Schlachtvieh.

Lederproduktion



Aus den Häuten der Schweinezucht fertigt der Gerber Leder. Aus diesem Rohstoff fertigt der Schreiner in der Rüstungswerkstatt Lederrüstungen für Ihre Truppen. Da der Gerber ein äußerst flinker Arbeiter ist, kann er ohne weiteres die Häute von zwei Zuchtbetrieben verarbeiten. Das produzierte Leder reicht wiederum für zwei Rüstungswerkstätten aus. Achten Sie darauf, dass die Betriebe möglichst nah beieinander stehen.

wegen Ihre Truppen mit Nahrung, bevor Sie einen großen Angriff starten. Wenn Ihre Einheiten nur die Grenzen bewachen, sollten Sie mit den Soldaten zu einem Lager marschieren, um Nahrung aufzunehmen. So vermeiden Sie lange Märsche Ihrer Gehilfen. Am besten teilen Sie Ihre Truppen so auf, dass sie abwechselnd zur Nahrungsaufnahme zurückmarschieren. Dadurch vermeiden Sie, dass Ihre Grenze unbewacht bleibt.

Vor- und Nachteile der Truppenteile

Um siegreich zu sein, müssen Sie die Vor- und Nachteile der verschiedenen Waffengattungen gut kennen und ausnutzen. Mit Kavallerie gegen ein Heer von Lanzenträgern anzutreten, grenzt an Selbstmord.



Die Lanzenträger schützen die Bogenschützen vor der gegnerischen Kavallerie. Ein Trupp Schützen marschiert über die Brücke nach Westen, um den Gegner zu einem Angriff auf die Verteidigungslinien zu provozieren.

Wie ordne ich meine Truppen an?

Die optimale Anordnung der Truppen hängt immer von der jeweiligen Situation ab. Grundsätzlich gilt, dass Bogen- und Armbrustschützen um jeden Preis vor der feindlichen Kavallerie und Infanterie zu schützen sind. Vermeiden Sie zu große Truppen. Formationen zu je neun Einheiten haben sich als äußerst praktisch erwiesen.

Flankenangriffe

Eine Attacke von hinten oder von der Seite ist weitaus effektiver als ein Frontalangriff. Besonders Reiter und Infanterie im Sturmangriff eignen sich für Flankenangriffe. Sehr erfolgreich können Sie sein, wenn Sie es schaffen, die Bogenschützen des Gegners zu flankieren.

Provozieren Sie den Gegner!

Es ist immer effektiver, den Gegner zu einem Angriff zu bewegen, als selber direkt zu attackieren. Wenn Sie auf eine feindliche Stellung treffen, können Sie mit einigen Bogenschützen das Feuer eröffnen, um sich sofort in den Schutz der eigenen Stellungen zurückzuziehen. Der Gegner ist zunächst nur auf die Bogenschützen fixiert und verfolgt diese. So können Sie den Feind weit in Ihr Gebiet locken und ihm mit vorsorglich platzierten Truppen in den Rücken fallen.

Nach erfolgreicher Verteidigung zurückschlagen

Wenn Sie dem gegnerischen Heer schwere Verluste beigebracht haben, ist es an der Zeit, einen aggressiven Gegenangriff zu starten. Wenn Sie es schaffen, bis zu den wichtigen Gebäuden des Feindes vorzustoßen, können Sie oft die Mission frühzeitig für sich entscheiden.

Was muss ich beim Angriff auf die gegnerische Basis beachten?

Wenn Sie bis zur gegnerischen Stadt vorgestoßen sind, gilt es, den Gegner so schnell wie möglich kampfunfähig zu machen. Die wichtigsten Ziele sind die Kaserne und die Schule, damit der Feind keine neuen Einheiten ausheben kann. Gegnerische Wachtürme sollten Sie unbedingt mit dem Reichweitenvorteil von Bogenschützen bekämpfen. Sie können Türme auch direkt angreifen, wenn der Soldat seinen Posten verlässt, um zum Essen zu gehen.

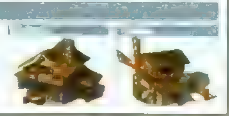
Florian Weidhase

Wirtschaftskreisläufe

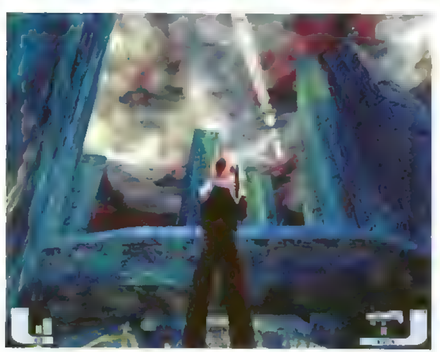
Der Winzer ist völlig autark und benötigt keinen weiterverarbeitenden Betrieb zur Herstellung von Wein. Der produzierte Traubensaft wird direkt ins Lager oder in den Gasthof gebracht. Ein Winzer kann von einem 12-14 Quadrate großen Feld ernten. Wie bei den Bauernhöfen können Sie auch hier breite Gemeinschaftsfelder errichten. Vorsicht: Der Bau von Weinfeldern verbraucht sehr viel Holz. Stellen Sie sicher, dass Sie genugend Nutzholz auf Lager haben. Leider frischt Wein nur ca. 30% des Ausdauerbalkens eines Dorfbewohners auf. Wenn Sie einmal den Vorrat des Gasthofes genau beobachten, werden Sie feststellen, dass einige hungrige Untertanen erst eine Portion Brot oder Wurst vertilgen und dann noch mit Wein nachspulen. Wenn also neben Wein auch genugend Brot und Wurst vorhanden ist, kehren Ihre Leute stets komplett gesättigt aus dem Wirtshaus zu ihrer Arbeit zurück.

Zuallererst mussen Sie Bauernhöfe errichten. Jeder Hof sollte ein 14-16 Quadrate großes Feld zur Verfugung haben. Wenn Sie zwei oder mehr Bauernhöfe nebeneinander bauen, so können Sie auch ein großes Gemeinschaftsfeld anlegen, das sich über die gesamte Breite der Höfe erstreckt. Sie können grob mit einem Bauernhof pro weiterverarbeitendem Betrieb (Muhle, Schweinezucht und Stall) rechnen, um genugend Korn zu produzieren.

Backerei und Muhle stehen in einem 1:1-Verhaltnis. Brot regeneriert ca. 50% der Ausdauer Ihrer Burger



Exklusiv-Demo: Deep Space Nine – The Fallen



Auch The Fallen setzt auf die UT-Engine und macht dank klug durchdachter Ratsel reichlich Lust auf mehr.

Star Trek und kein Ende. Commander Sisko und sein Team schlagen sich wacker durch das außerst unterhaltsame 3D-Action-Adventure.

The Fallen erfordert chirurgische Präzisionsarbeit, denn wildes Metzgern à la *Q3A* führt nicht weiter. Bereits beim ersten Monster empfiehlt es sich, nach zwei Feuerstoßen das Heil in der Flucht zu suchen. Einfach um die Ecke Richtung Ausgangspunkt stürmen – das Biest folgt Ihnen nicht und Sie konnen ihm in aller Ruhe den Fangschuss verpassen. Und bitte verzweifeln Sie nicht gleich, wenn Sie mal in einer Sackgasse feststecken: Notfalls einfach zurückgehen, in Ruhe umschauen und einen anderen Weg ausprobieren – es findet sich immer eine Passage: Felsen geben nach einem gezielten Feuerstoß einen versperrten Weg frei oder Monolithen kippen um und bilden eine Brucke uber eine Schlucht.

Spielsteuerung:

The Fallen kann mit Maus, Tastatur oder Gamepad gespielt werden. Die Steuerung kann im Menüpunkt „Optionen" frei konfiguriert werden.

Exklusiv-Demo: KISS Psycho Circus



Auch bei KISS Psycho Circus findet die leistungsstarke Grafikengine von Unreal Tournament Verwendung.

KISS rockt: Sekundlich hetzen geifernde Höllenhunde, Mutanten oder übergewichtige Clowns auf den Spieler zu, um sich ihren persönlichen Satz heiße Ohren abzuholen. Zweierduelle stehen im Hintergrund, meist wird – fast in *Diablo*-typischer Manier – großflächig gemäht. Entsprechend sind gar nicht mal extreme Zielgenauigkeit und leise Sohlen gefragt, sondern viel mehr schnelle Drehungen, starke Nerven und die pure Lust am Querfeldeinballern. Unsere Demo umfasst fünf vollständige Levels aus dem Vollpreisprogramm, durch die Sie sich mit vier verschiedenen Charakteren auf fünf Schwierigkeitsgraden eine Schneise schießen können. Level 1 und 2 sind auf Anfänger zugeschnitten, danach steigt der Anspruch spürbar.

Auf unserer Cover-CD finden Sie im „Updates"-Bereich einen Patch für unsere *KISS*-Demo.

Spielsteuerung:

KISS kann mit Maus, Tastatur und Gamepad gespielt werden. Die Steuerung kann im Hauptmenü unter „Optionen" frei konfiguriert werden.

Demo: Star Trek Voyager: Elite Force



Darauf dürften Trekkies gewartet haben: Als Mitglied von Lt. Tuvoks Hazard-Team machen Sie Jagd auf Borgs.

Begleiten Sie die Crew der Voyager auf ihrem Rückflug in den Alpha-Quadranten. Für Spezialeinsatze hat Lt. Tuvok das Hazard-Team zusammengestellt. Die Einheit besteht aus Spezialisten der Sicherheit und soll besonders heikle Aufgaben losen Die verschiedenen Missionen werden entweder von einem Team-Mitglied oder in Gruppenarbeit bestritten. Die Programmierer haben nicht nur bekannte Charaktere wie die allzeit präsenten Borg oder die ewig nach Trophäen sabbernden Hirogen, sondern auch neue, in der TV-Serie noch unbekannte Rassen kreiert.

Wie in jedem Ego-Shooter geht es auch bei *Star Trek Voyager: Elite Force* vorrangig darum, schnelle Reflexe zu beweisen, nie an einer Stelle zu verharren und gezielt zu schießen. Solange Sie keinen Borg von sich aus angreifen, werden Sie in Ruhe gelassen. Nutzen Sie das möglichst lange aus.

Spielsteuerung:

Maus	Blickrichtung
	Schießen
↑ ↓ ← →	Bewegen
C	Bücken
X	Springen
1 – 9	Waffenmenü

Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PC ACTION mit CD: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Kalender 2000 abstauben!

Originalgröße: 84 x 119 cm

Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt PC ACTION im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



✗ Ja, ich möchte PC ACTION eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- O **Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198**
- O **„Lara-Croft-Kalender" 2000, Art.-Nr 2020**

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PC ACTION jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

P3PA12

Ich mein' ja nur

Wenn der Speicher grillt ...

Übertakter haben es bei CPUs mittlerweile gar nicht mehr so leicht wie einst. Im Gegensatz dazu kann heutzutage aber jedermann nach Herzenslust seine Grafikkarte übertakten. In Maßen mag das vielleicht ein probates Mittel gegen chronische Langsamkeit des PCs sein. Die Gefahren sind aber auch dort nicht zu unterschätzen. Wenn Sie den Grafikkartenspeicher einer TNT2-Ultra zum Beispiel auf über 200 MHz übertakten (Standard: 183 MHz) und nicht zusätzlich kühlen, kann das den Speicher auf Dauer übel zurichten. Wenn der einmal beschädigt ist, können hässliche Bildartefakte den Spielspaß mächtig bremsen. Im besten Fall haben Sie noch die Möglichkeit, den Speicher zu untertakten. Wenn das dann nicht hilft, sind Sie um eine Erfahrung reicher – und die Grafikkartenhersteller haben einen neuen bzw. alten Kunden. Die meisten Übertakter vergessen leider auch, dass die Garantie bei Übertaktungsschäden nicht greift. Einzige Ausnahme: Grafikkarten mit Übertaktungstool. Gut gekühlt hält also länger.

Bernd Holtmann

TerraTec TerraCAM USB Pro

Webcam **Holzauge, sei wachsam!**

Der TerraCAM USB Pro liegen ein Standfuß sowie ein Klemmhalter für Notebooks bei. Im Vergleich zum Vorgänger hat man die Auflösung verbessert. Softwareseitig beliefert Sie TerraTec mit allem, was das Herz begehrt: Videokonferenzsoftware (NetMeeting 3.01), Bildbearbeitungsprogramm (Photo Express 2.0 von Hersteller), Software zum Verschicken von Video-E-Mails und sogar einer Raumüberwachungssoftware. Erkennt das Programm eine Bewegung, gibt es wahlweise einen Warnton aus, startet ein beliebiges Programm oder verschickt sogar eine E-Mail mit Inflagranti-Videoclip. Die TerraCAM USB Pro kostet 149 Mark.

Info: TerraTec, 02157-81790 (www.terratec.de)



Wer sein PC-Zimmer zum Hochsicherheitstrakt machen möchte, benutzt einfach die Überwachungssoftware der neuen TerraCAM.

Logitech MouseMan Wheel Optical

Maus **Logitech wird zum Mäuse-Optiker.**



Dank der Optical Wheel Mouse mit USB-Anschluss ist auch bei Logitech die Mauswelt nicht mehr rund.

Nahezu jeder Hersteller von PC-Mäusen möchte an der optischen Revolution teilhaben. Die Optical Wheel Mouse von Logitech ist in schickem Metallic-Blau gehalten und verfügt über eine gute Ergonomie und Größe. Beim Funktionsumfang hielt sich Logitech allerdings dezent zurück. Mehr als zwei Tasten und ein Wheel hat Logitechs Optical nicht im Gepäck. Eine spezielle Software soll den Ausstattungsmangel allerdings ausgleichen und es sogar ermöglichen, den Internetbrowser per Wheel zu steuern. Für faire 65 Mark gibt es die Maus ab sofort im Handel.

Info: InterAct, 069-92032165 (www.logitech.de)

ThrustMaster 360 Modena Racing Wheel

Lenkrad **Mit dem Schumacher-Rennstall auf die Piste**

ThrustMasters Lenkradneuling heißt „360 Modena Racing Wheel" und kommt im Herbst in den Handel. Es ist gummiert und besitzt neben zwei Wippen Feuerknöpfe und analoge Pedale für Gas und Bremse. Ist das Lenkrad per USB-Stecker angeschlossen, können Sie die Schnellbefestigungsklammer benutzen, um es an einem Tisch oder einer Schreibtischplatte zu fixieren. Die normale Version des Modena-Wheels kostet rund 120 Mark. Die aufgebohrte Variante mit dem Namen „360 Modena Pro Racing Wheel" kommt mit zwei zusätzlichen Klammern und Gangschaltung daher und kostet den ambitionierten Fahrer rund 50 Mark mehr.

Info: ThrustMaster/Guillemot, 0211-338004466 (www.thrustmaster.com)



Mit dem Ferrari-Logo fährt sich die nächste virtuelle WM gleich noch besser.

Hardware-Happen

/// Intel arbeitet gerade an einem neuen Mainboard-Chipsatz für seinen Pentium 4. Der „Brookdale" soll PC-133-SDRAM sowie DDR SDRAM unterstützen. Intel wollte für den Pentium 4 ursprünglich nur teureres RDRAM unterstützen. Inwiefern der einzige RDRAM-Lizenzgeber RAMBUS auf diese Entscheidung reagiert, bleibt noch abzuwarten. RAMBUS muss sich wohl mit Intels Entscheidung abfinden, zumal AMD keine Ambitionen hat, RDRAM für ihre CPUs zu unterstützen Info: Intel, www.intel.de /// Auch Acer Laboratories (Ali) hat einem neuen Chipsatzin der Schmiede, allerdings nur für Prozessoren aus dem Hause AMD. Vom ALiMAGiK 1 werden zeitgleich beide Athlons (Classic und Thunderbird) sowie Duron unterstützt. Speicherseitig unterstützt der Neuling 66/100/133-SDRAM sowie PC 1600/PC2100 DDR-SDRAM. Erste Mainboards werden im vierten Quartal des Jahres erwartet. Info: Acer Laboratories, www.ali.com.tw ///

Pioneer A05SZ

DVD-Laufwerk **Überschall-DVD aus dem Hause Pioneer**

Neben 40-facher Lesegeschwindigkeit bei CD-ROMs (6 MB/Sek.) überträgt das A05SZ auch satte 21,6 MB/Sekunde im DVD-Bereich (= 16X). Es liest die gängigen DVD-Formate (Single-, Double-Layer, DVD-R, DVD-RW), sperrt sich aber bei DVD-RAM-Medien. Audiodaten werden laut Hersteller mit 15-facher Geschwindigkeit ausgelesen und können über den digitalen Audioausgang (SP/DIF) ausgegeben werden. Im Paket befinden sich neben den zwei DVD-Versionen der Spiele *X-Files* und *Baldur's Gate* noch die Vollversion des Software-DVD-Players „Elsa Movie 2000". Es kostet ca. 350 Mark. Die Bulk-Version (ohne Software) heißt „DVD-105S" und kostet rund 300 Mark.

Info: Pioneer, 06039-8009999 (www.pioneer.de)



Dem DVD-A05SZ von Pioneer liegt u. a. eine englische DVD-Version des Akte-X-Spiels sowie Baldur's Gate bei.

CyberLink PowerDVD Pro

DVD-Software **Cyberlinks Allround-Software**

Nun haben Sie in Ihrem Rechner von der Stange ein schickes DVD-ROM, doch die beigepackte DVD-Software (wenn überhaupt vorhanden) ist schlecht. Abhilfe schafft hier der neueste Software-Player von CyberLink. Allerdings sollten Sie eine CPU mit mindestens 300 MHz oder höher Ihr Eigen nennen, um Filme ohne störende Ruckler sehen zu können. Mit der neuesten Version ist es möglich, den Film in bis zu vierfacher Geschwindigkeit rückwärts zu spulen. Andere Features wie z. B. das Abspielen von 16:9-Filmen in 4:3-Ansicht runden das Erscheinungsbild dieses Players ab. Benutzer von Windows NT und Windows 2000 haben Grund zur Freude, denn ihre Betriebssysteme werden unterstützt. PowerDVD Pro wird im Gegensatz zu der normalen Version mit Dolby-5.1- bzw. AC3-Support ausgeliefert.

Info: CyberLink, 0800-2484685 (www.cyberlink.com.tw)



Bei der Pro-Version von PowerDVD stehen Ihnen drei verschiedene Benutzeroberflächen zur Verfügung.

Klein, aber fein

Nvidia schlägt erneut zu. Kaum ist der GeForce2 GTS auf dem Markt, schon folgt nach nur sechs Wochen mit dem GeForce2 MX der erste Ableger-Chip.



Der Speicher der 3D Prophet II MX ist mit satten 183 statt der regulären 166 MHz getaktet.

Bei geeignetem Kühlkörper kann der Übertaktungsfreund der GeForce2 MX einen Lüfter aufpflanzen, der dann in Heavy Metal F.A.K.K.2 für zusätzliche Geschwindigkeit sorgt.

Die Geschwindigkeit, mit der Nvidia am neuen GeForce2-MX-Chip gearbeitet hat, ist schon fast unheimlich. Dabei ist der Grafik-Neuling lediglich eine abgespeckte Variante des Geforce2 GTS. Nvidias Aufteilung der neuen Chipgeneration in zwei Sparten macht aber durchaus Sinn. Da die Produktion des Vorgängers GeForce256 langsam ausläuft, sind die Hersteller natürlich im Zugzwang, ein Ersatzprodukt anzubieten. Der GeForce2 MX (Codename NV11) kommt also gerade zur rechten Zeit. Aber was genau ist denn nun anders als beim großen Bruder GTS?

Die inneren Werte

Der Chiptakt der MX liegt mit 175 MHz zwischen GeForce256 und GeForce2 GTS. Bei der Renderarchitektur setzt Nvidia auf zwei Pipelines, die jeweils einen doppelt texturierten Bildpunkt pro Taktzyklus ausgeben können. Bei älteren Spielen mit nur einer Texturschicht ist der GeForce2 MX damit etwas langsamer als der GeForce256, bei neueren Titeln mit höheren Texturanforderungen liegt er jedoch theoretisch weiter vorne. Zu Inkompatibilitäten mit Motherboards dürfte es dank des niedrigeren Stromverbrauchs nicht mehr kommen. Nicht zuletzt deshalb ist der MX ein gutes Versuchskaninchen für passionierte Übertakter. Bei der Speicheranbindung stellt Nvidia sicher, dass der kleine GeForce2 seinem großen Bruder nicht in die Quere kommt. Während der GeForce2 GTS mit schnellem DDR-Speicher zusammenarbeitet, können die ersten MX-Grafikkarten deshalb lediglich auf langsameren SDRAM zugreifen. Der Chip erlaubt zwar auch die Verwendung von flotterem DDR-Speicher, dann aber nur mit halbierter Busbreite. Dadurch wird der Geschwindigkeitsvorteil des Speichers aber wieder komplett neutralisiert. D[illegible]frequenz des Chips [illegible] liegt höher als die S[illegible]frequenz des Speic[illegible] MHz), die Hersteller könn[illegible] aber auch schnelleres RAM verbauen.

Bemerkenswert

Erstmals kann ein Nvidia-Chip zwei Monitore gleichzeitig ansprechen. Vergleichbares gibt es bisher nur be[illegible]ox (Dual-Head-Techn[illegible]ur

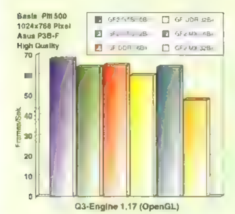
Familienbande GeForce

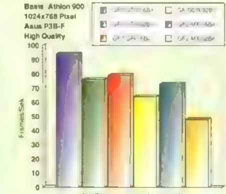
Hier finden Sie die wichtigsten technischen Daten der GeForce-Chips von Nvidia im Vergleich.

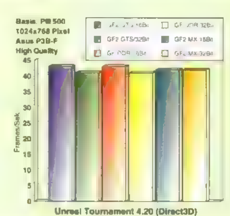
	GeForce256	GeForce2 MX	GeForce2 GTS
Chiptakt	120 MHz	175 MHz	200 MHz
Architektur	4 Pixel x 1 Texel	2 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel
Pixelfüllrate	480 MPixel	350 MPixel	800 MPixel
Texturfüllrate	480 MTexel	700 MTexel	1 600 MTexel
Polygonrate	15 Mio.	20 Mio	25 Mio
Speicherart	SDR/DDR	SDR (DDR)	DDR
Speichertakt	166/300 MHz	166 MHz	333 MHz
Stromverbrauch	16 Watt	4 Watt	9 Watt
Fertigungsprozess	25 nm	18 nm	18 nm

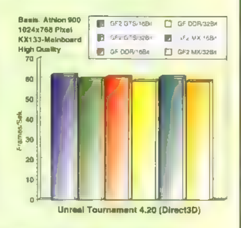
Leistungsprobe

Im Duell mit seinen beiden GeForce-Brüdern muss der MX zeigen, ob er aus dem richtigen Silizium geschnitzt ist, um bei Spielern landen zu können. Ob Sie nun ohne Zögern zugreifen können, erfahren Sie durch unseren Leistungsvergleich.









Wie man deutlich sieht, sind die GeForce-Kameraden in niedrigen Auflösungen bei Spielen mit der *Unreal Tournament*-Engine gleichwertig. Nur wer auf T&L-beschleunigte Ware mit der *Q3*-Engine steht, wird mit den „großen" GeForce-Karten einige Frames mehr erreichen. Wer also günstig an eine halbwegs schnelle Grafikkarte kommen möchte, greift zur MX.

den Spieler ist dieses Feature eher sinnlos. Käufer von günstigen PCs (Aldi und Co.) können den neuen Chip auch auf einer PCI-Platine zum Nachrüsten einsetzen. Die integrierte 3D-Grafik dieser Rechner ist meist so langsam, dass die Wahl einer neuen PCI-Grafikkarte durchaus Sinn macht. Die Preisgestaltung der MX ist ein weiterer Pluspunkt und ausgesprochen budgetfreundlich. Zu Anfang wird eine neue MX-Karte zwischen 340 und 400 Mark kosten. Diese Preispolitik wird außerdem auf Konkurrenz wie den Kyro oder die Voodoo4 einen starken Druck ausüben.

Testwerte

Die Leistung der von uns getesteten Guillemot 3D Prophet II MX liegt im Spiele-Alltag etwas unter der einer GeForce DDR. Das gilt allerdings nur für hohe Auflösungen und 32 Bit Farbtiefe. Wer sich bei schnellen Spielen noch mit 16 Bit oder 800x600 Bildpunkten anfreunden kann, bekommt hier Gleichwertiges geboten, ohne beim Blick in die Geldbörse gleich weinen zu müssen. Anti-Aliasing sollte man sich aber unbedingt verkneifen. Die MX ist eine ideale Komponente in kostengünstigen Rechnern – besonders in Verbindung mit einem der neuen Duron-Prozessoren von AMD. Auch Gelegenheitsspieler können hier beutelschonend und guten Gewissens zugreifen.

Tutti kompletti

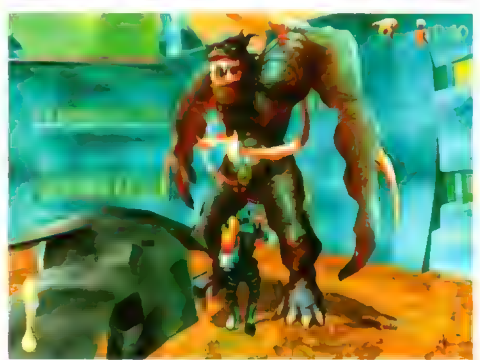
In den zukünftigen Komplettrechnern werden die MX-Karten zunehmend die bisher beliebte TNT2-M64-Generation ablösen – und das ist auch gut so. Nachrüstwillige mit schwächeren Prozessoren können sich die GeForce2 MX ebenfalls einmal ansehen, sie hat oft mehr Füllrate zur Verfügung, als CPUs unter 600 MHz verbraten können.

Armin Lenz/ Bernd Holtmann

Kommentar

Armin Lenz

Die Zeiten sind so gut wie nie für preisbewusste Käufer. Viele Spieler möchten sich nicht mit Haus und Hof für leistungsfähige Hardware verschulden. Sie finden in günstigen neuen Prozessoren und jetzt mit der GeForce2 MX eine schlagkräftige Kombination, die sich nicht zu verstecken braucht. Da bekommt man doch die Leistungsmerkmale der Großen mit etwas reduzierter Power für wesentlich weniger Geld. So bleibt schon mal was für ein neues Spiel oder vielleicht mehr Speicher übrig. Wir freuen uns über jeden weiteren Leser, der den Weg zu den neuesten, coolsten Computerspielen findet.



Nvidias Chip-Neuling GeForce2 MX wird auch in Giants: Citizen Kabuto ordentliche Leistungen zeigen – und das sogar noch für relativ geringe Anschaffungskosten.

Die Qual der Wahl



Gleich vier Grafikkarten-Hersteller verbauen den neuen GeForce2-MX-Chip. Die Guillemot-Karte verspricht mit 183 MHz Speichertakt die beste Leistung.

Produktname	3D Prophet II MX	AGP-V7100	WinFast GeForce2 MX	Gladiac MX
Hersteller	Guillemot	Asus	Leadtek	Elsa
Info-Telefon	0211-338000	02102-95990	–	0241-6065112
Webseite	www.guillemot.de	www.asuscom.de	www.leadtek.com	www.elsa.de
Preis	DM 340,-	DM 330,-	DM 340,-	DM 399,-
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	2 Jahre	6 Jahre
Software	DVD-Player	DVD-Player, Drakan	DVD-Player	DVD-Player
TV-Ausgang	Optional	Optional	Optional	Nein
Dual-Monitor	Spezielle Kartenversion	Spezielle Kartenversion	Nein	Nein
Chiptakt	175 MHz	175 MHz	175 MHz	175 MHz
Speicher	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM
Speichertakt	183 MHz	166 MHz	166 MHz	166 MHz



Faustdick hinter den Ohren hat es Atis Radeon-Karte wenn es um die Anschlussmöglichkeiten geht

Der Mittelsmann von Ati

Ati kehrt nach eher lauen Vorstellungen auf Basis der Rage-128-Technologie wieder ins Spitzenfeld der 3D-Beschleuniger zurück. Die neue Waffe gegen langsame Spiele und laue Grafikqualität heißt Radeon 256.

Die Kampfansage von Ati ertönt in drei Tonlagen. Eine mit 64 MB DDR-SDRAM ausgestattete Grafikkarte mit Videoein- und -ausgang bildet die Speerspitze des Unternehmens. Flankiert wird sie von einer gleich schnellen 32-MByte-DDR-Version und einer abgespeckten 32-Mbyte-SDR-DRAM-Variante mit niedrigerem Takt. Diese Bestückung macht auch gleich deutlich, wen man zu attackieren gedenkt: Nvidias GeForce2 GTS und MX.

Aus den zunächst verkündeten 200 MHz Takt für den Speicher wurde erst mal nichts, die ersten Produktionsboards werden mit 183 MHz in die Packung gelegt. Da Ati viel von synchron getaktetem Speicher hält – das macht das Timing der Anbindung an den Chip weniger störungsanfällig –, ist auch der Chip entsprechend auf 183 MHz getaktet. Das bietet der GeForce2 GTS gegenüber immer noch Bandweitenvorteile, wenn es beim 32-Bit-Pinseln hart auf hart geht. Es reduziert aber die Texelfüllrate, die beim Radeon ohnehin schon schwächer ausfällt. Das liegt daran, dass der neue Ati-Chip statt vier doppelt texturierender Pipelines im GeForce2 GTS (4x2) auf ein System mit zwei Pipelines zu je drei Texturen setzt (2x3). Im schlimmsten Fall ist man damit bei gleichem Takt

Grafikchips im Vergleich

Hier finden Sie die wichtigsten technischen Daten der vier momentan interessantesten Grafikchips am Markt. Im Vergleich braucht sich der Radeon auf keinen Fall zu verstecken.

	Ati Radeon 256	3dfx VSA-100	Nvidia GeForce2 GTS	Nvidia GeForce2 MX
Chiptakt	183 MHz	166 MHz	200 MHz	175 MHz
Speichertakt	183 MHz DDR	166 MHz SDR	183 MHz DDR	166 MHz SDR
Multiprozessor	2 (MAXX)	2 bis 32	Nein	Nein
Geometriebeschleunigung	TLC	Nein	TLC	TLC
Render-Pipeline	2x3	2x1 oder 1x2	4x2	2x2
Texel-Füllrate	Je 1098 MTexel	Je 166/333 MTexel	1.600 MTexel	700 MTexel
Pixel-Füllrate	Je 366 MPixel	Je 333/166 MPixel	800 MPixel	350 MPixel
Kantenglättung	Supersampling	Spatiales Jittering	Supersampling	Supersampling
Bewegungsunschärfe	Ja	Ja	Nein	Nein
Vertex Skinning	Bis 4 Sample	Nein	Bis 2 Sample	Bis 2 Sample
Morphing	Ja	Nein	Nein	Nein

nur halb so schnell, dann nämlich, wenn im ganzen Spiel nur zwei Texturschichten verwendet werden. Hier kann der Nvidia-Chip vier Pixel erzeugen, der Radeon aber nur zwei. Spielen dagegen drei Texturen pro Polygon eine Rolle, dann hat der Radeon ein Heimspiel, dafür ist er nämlich gebaut. Der GeForce2 muss da eine leistungsfressende Ehrenrunde drehen, um jeweils die dritte Textur auf die Polygone zu malen.

Die Preisgestaltung von Ati orientiert sich an Nvidias Vorgaben. Die 64-MB-Luxusversion kommt einen 949 Mark teuer zu stehen. Die Standardvariante mit 32 MB DDR-Speicher muss man mit 649 Mark veranschlagen, der Gelegenheitsspieler mit der „kleinen" Radeon mit normalem Speicher kann sich von 499 Mark verabschieden. Dieses Modell hat den Vorteil, dem ca. 350 Mark teuren GeForce2 MX auf Render-Ebene eine Nasenlänge voraus zu sein. Statt zwei Doppel-Pipelines hat auch der kleinste Radeon zwei dreifache Pixeltriebwerke. Ob das in der Praxis den Aufpreis von 150 Mark wert ist, bleibt noch abzuwarten.

Durch den Rage-Theater-Chip ist die Deluxe-Radeon besonders anschlussfreudig.

In der Praxis leidet die Radeon (getestet wurde das Spitzenmodell mit 183/183 MHz) noch unter kurzatmigen Treibern. Beeindruckt hat die Speicherbandweite – wie erwartet. Keine andere Grafikkarte kann bei 1.280x1.024 Bildpunkten und 32 Bit mit dem neuen Ati-Champ mithalten. Das tröstet aber nur auf High-End-Rechnern, in niedrigeren Auflösungen oder 16 Bit musste der Radeon sich regelmäßig der GeForce2 GTS geschlagen geben. Auch die Voodoo5 5500 lässt sich nicht so einfach abhängen. Hier müssen die Reserven der Hardware noch freigesetzt werden, um den Preis der Karte gegenüber der GeForce-Konkurrenz auch zu rechtfertigen.

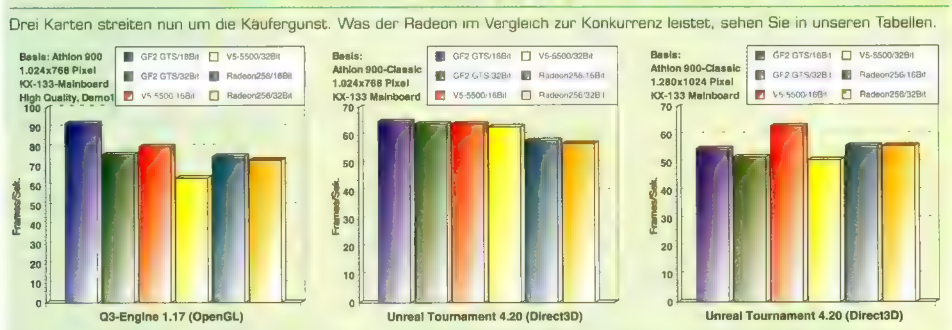
Gelungen ist das bereits bei den Leistungsmerkmalen, die der Radeon der Konkurrenz voraus hat. Von Antialiasing über Texturkompression bietet der Chip noch Gewohntes, bei realistischem 3D-Morphing, entfernungsabhängigem Nebel und dreidimensionalen Texturen muss die Konkurrenz aber passen. Auch Echtzeitschatten, weiche Schattierungen und Reflexionen sind Optionen, bei denen sich außer der Voodoo5 keiner traut, diesen Chip herauszufordern.

Fazit: Der Radeon256 ist eine Alternative zu GeForce2 und Voodoo5, das aber lediglich in hohen Auflösungen und bei 32 Bit Farbtiefe. Da er preislich ungefähr in die gleiche Kerbe schlägt wie die Konkurrenz, wird er sich etwas schwerer tun, zumal er in den niedrigeren Auflösungen nicht mithalten kann. Die Treiber scheinen dort noch unausgereift. Die nahezu identischen Benchmark-Werte in 16 und 32 Bit weisen darauf hin, dass dort unerschlossenes Potenzial brachliegt. Zumindest hat sich Ati mit dem Radeon-256 einen großen Schritt in Richtung der High-End-Konkurrenz katapultiert. Bei den Features führt er die neue Grafikgeneration auf jeden Fall an. Hoffentlich hat er damit nicht die gleichen Etablierungsprobleme wie seinerzeit der erste GeForce-Chip mit Hardware-T&L.

Bernd Holtmann/Armin Lenz

Das 3D-Triumvirat im Benchmarktest

Drei Karten streiten nun um die Käufergunst. Was der Radeon im Vergleich zur Konkurrenz leistet, sehen Sie in unseren Tabellen.



Da ist noch etwas Optimierungsarbeit nötig: Der geringe Abstand zwischen 16- und 32-Bit-Leistung deutet auf unerschlossenes Hardware-Potenzial hin. In hohen Direct3D-Auflösungen zeigt die Radeon-Platine den Konkurrenten aber, wo der Hammer hängt.




2
DB
Fett by Gawky
MUSIC TELEVISION

Die Wahl der Waffen

Um bei den kommenden Grafikknüllern nicht benachteiligt zu [illegible] verlangt es [illegible] einige [illegible] war

Nachdem die erste Welle der GeForce2-Karten nun im Handel ist, liefert Asus einen wahren Video-Meister ab.

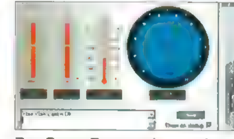
Die AGP-V7700 Pure kam leider ganz ohne Video-Ein- und -Ausgänge daher. Im 3D-Bereich konnte sie durch GeForce2-GTS-Chip zwar überzeugen, Videofans ließ man aber im wahrsten Sinne außen vor. Mit der V7700 Deluxe liefert Asus eine sehr viel anschlussfreudigere Variante seiner V7700. Neben dem üblichen D-Sub-Monitoranschluss finden Sie einen S-Video-Ein- und Ausgang sowie einen Composite-Ausgang. Die mitgelieferte VR-Shutterbrille wird über einen eigenen separaten Anschluss (VR-OUT) angesteuert. Zusätzlich liegen noch drei nützliche Verbindungskabel für die Ein- und Ausgänge der Karte im Karton. Damit Sie diese dann auch nutzen konnen, liefert Ulead die 4.0-Version seiner VideoStudio-Software mit. Asus spendiert seinen AsusDVD-2000-Softwareplayer, eine Treiber-CD und die 3Deep-Software. Für die mitgelieferte 3D-Shutter-Brille gibt es dann noch die zwei Vollversionen *Drakan* und *Rollcage* dazu.

Hardwareseitig hält sich Asus an die Werte der V7700 Pure. Der Grafikchip wird mit 200 MHz angesprochen, die 32 MB DDR SGRAM arbeiten mit 333 MHz. Ebenso gleichwertig ist auch die Leitung des Videospezialisten. Auch wenn man ihr einige Chips mehr auf die Platine gelötet hat, macht sie das keinen Deut langsamer.

Ein nettes Feature ist die Überwachung der Arbeitstemperatur von Chip und Speicher und der Aktivität des Lüfters, denn besonders Übertaktungsfans dürften das zu schätzen wissen. Genau für diese Zielgruppe liefert Asus noch ein separates Tuning-Tool, mit dem man auf sehr sichere Art und Weise Chip und Speicher übertakten kann.

Wer also gleichzeitig eine Grafikkarte für Videoanwendungen und brandneue Spiele braucht, der kann dank dickem Software- und Toolpaket ohne Zweifel zugreifen. Das Gleiche gilt für DVD-Fans. Die können Filme über die Ausgänge auch an die Flimmerkiste senden.

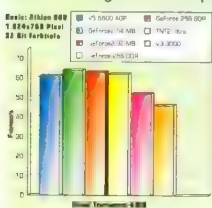
Bernd Holtmann



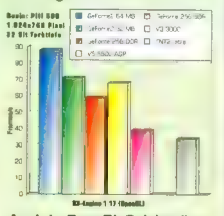
Der SmartDoctor uberwacht und schützt Grafikchip- und speicher vor Überhitzung.

Grafikkarten im Test

Da sämtliche Grafikkarten mit GeForce2-Chipsatz gleiche Werte in den Benchmarks hervorgebracht haben, zeigen wir Ihnen hier einen Vergleich der Chip-Geschwindigkeit.



Die OpenGL-Benchmarks werden von den zwei GEForce2-Versionen angeführt. Auch die Asus AGP-V7700 Deluxe zählt hier zu den Gewinnern.



Auch in OpenGL-Spielen liegt die GeForce2 bei 32 Bit Farbtiefe vor der Konkurrenz. Die TNT2 Ultra ist weit abgeschlagen vom Feld.

AGP V7700 Deluxe

Hersteller:	Asus
Info-Telefon:	02102 95990
Web-Site:	www.asuscom.de
Preis:	DM 800,
Stärken:	OpenGL-Geschwindigkeit, dickes Softwarebundle
Schwächen:	Kantenglättung zu langsam
Ausstattung:	Sehr Gut
Features:	Sehr Gut
Performance:	Sehr Gut

Gesamturteil: 93%

» 3D-Spieler, Karten-Übertakter und Video-Fans werden ihre Freude daran haben. «

Alles wird gut mit Solano

Intel hatte schon fest Kurs auf RDRAM gesetzt, da meldete sich die Kundschaft schüchtern zu Wort und lehnte den Vorschlag als zu teuer ab – technologisch erleuchtende Neuheit hin oder her.

Die Vernunft nahm die Zügel in die Hand und der Intel 815E, Codename „Solano“, ward geboren. Er soll das Zeug haben, dem glorreichen Intel BX-Chipsatz nachzufolgen, ohne irrsinnig teuren Speicher zu verlangen. Nach dem Marktkrepierer Intel820 war ein Erfolg auf dem Chipsatz-Markt gegen VIA auch bitter nötig. Der Rivale aus Taiwan hatte sich mittlerweile fast 40 Prozent der Hauptplatinen-Plätze erobert. Das wird nun anders werden, prophezeien die Benchmark-Resultate. Mit ähnlichen Leistungsmerkmalen wie der VIA Apollo Pro 133A, nämlich PC133-SDRAM-Unterstützung und AGP4X, geht der Solano auf Konfrontationskurs. Zusätzlich bietet Intel auch noch integriertes Netzwerk, abschaltbare 3D-Grafik und die Option auf On-Board-Sound an. Das erlaubt es, billige Systeme zu produzieren, die der Aufrüster mit einer leistungsstarken 3D-Karte problemlos spieletauglich machen kann. Ein solches System wird bei Aldi und Co. nicht lange auf sich warten lassen.

An der Leistungsfront zeigt das Referenzboard von Intel ansprechende Resultate. Die zu schlagenden Konkurrenten sind zum einen der VIA Apollo 133A, der als bezahlbare SDRAM-Speicher-Alternative für die Pentium-III-Modelle mit 133 MHz Front Side Bus bisher nicht zu schlagen war. Auf der anderen Seite steht der alte BX, der auf 133 MHz übertaktet jenseits der Spezifikationen läuft. Das Rennen geht deutlich zuungunsten von VIA aus, beide Intel-Optionen schlagen den Apollo in die Flucht. Hausintern hat der übertaktete BX die Nase leicht vorn. Dabei hat der 815E aber noch etwas Luft in den Treibern. Insgesamt sehr überzeugend war die Stabilität des Vorserienmodells, hier bahnt sich Gutes an. Ebenfalls erfreulich: Auch die neuen Celerons laufen mit dem Intel-Produkt deutlich schneller als auf VIA. Nun liegt es an Intel, die Wohltaten auch in die Regale zu packen.

Armin Lenz

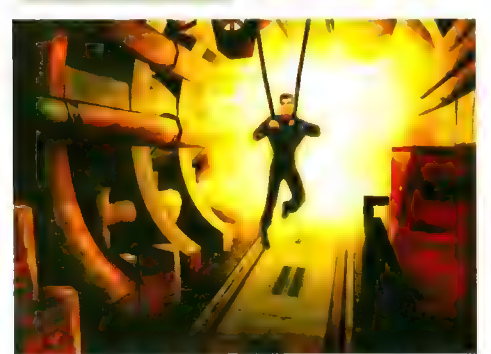
Kommentar

Armin Lenz

Mit Bangen startete ich die ersten Benchmarks auf dem Solano, aber schon bald machte sich Erleichterung breit. Die Unkenrufe im Internet waren unberechtigt. Ich gönne Intel Konkurrenz, sie zwingt zu besseren Produkten und günstigeren Preisen, aber ich gönne Intel auch den Erfolg, den sich die Kalifornier mit guter Hardware erarbeiten. Der Solano setzt den schlingernden Wagen wieder fest auf die Schienen.

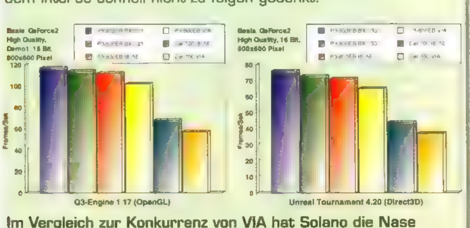


Der Intel815E-Chipsatz soll den alternden König BX ablösen, der zwei Jahre lang die Pentium-Platinen regiert hat.


Der „Solano“ macht mit einem schnellen Pentium III und einer GeForce-Karte alle Q3-Spiele samt James Bond zum Sieger.

Benchmark

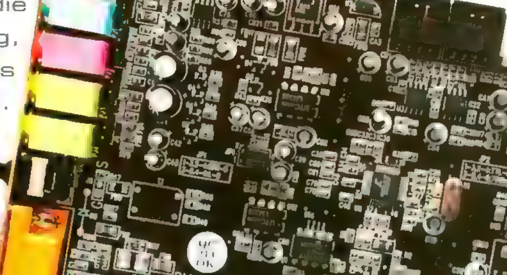
Intel fordert mit dem Solano den Pentium-Chipsatz-Thron zurück. Erst DDR-Speicher kann VIA wieder einen Vorteil bringen, dem Intel so schnell nicht zu folgen gedenkt.



Im Vergleich zur Konkurrenz von VIA hat Solano die Nase vorn, sowohl in Direct3D- als auch in OpenGL-Spielen.

Starker Klangkörper

Mittlerweile ist schon wieder über ein halbes Jahr vergangen, seitdem wir die letzten Akustik-Karten unter die Lupe genommen haben. Grund genug, die neue DMX XFire 1024 etwas genauer zu betrachten.

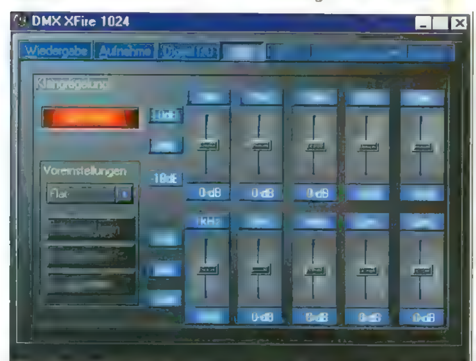


Die DMX XFire 1024 protzt nur so mit Ein- und Ausgängen. Sogar digitale Endgeräte finden hier Anschluss.

Die PCI-Platine von TerraTec sieht bereits sehr ansprechend aus – die Funktion aller Onboard-Anschlüsse wird mit einer gut lesbaren Schrift direkt erklärt. Beim verwendeten Chip setzt TerraTec diesmal nicht auf den Canyon3D-Chip der großen DMX, sondern auf Crystal-DSP (Digital Sound Processor), der verschiedenste Aufgaben flexibel abarbeiten kann.

Anschlussfreudig

Auf dem Board gibt es einen Eingang für digitale Audiodaten (vom DVD-Laufwerk), einen Hilfsanschluss (Aux In), einen für ein externes Wavetable-Modul sowie zwei gegeneinander abgeschirmte CD-Audioeingänge. Letztere werden in der Audiosteuerung von Windows über nur einen Lautstärkeregler gesteuert. Außerdem lässt sich per Jumper ein zusätzlicher Verstärker aktivieren, falls jemand permanent mit Kopfhörern lauscht.



Mithilfe des übersichtlichen ControlPanels können Sie zum Beispiel an einem DSP-gesteuerten Equalizer herumspielen.



Auch DS9: The Fallen unterstützt mehrere Sound-Standards. TerraTecs Neuling setzt besonders 3D-Sounds gut in Szene.

Klangstark

Neben den üblichen Anschlüssen wie Mikrofoneingang, Line-In und Gameport/Midi-Anschluss finden Sie auf der Blendleiste auch einen Digitalausgang (S/PDIF, TOS-Link) sowie zwei Stereo-Ausgänge für jeweils zwei Boxen. Für die entsprechende Software- bzw. Treiberunterstützung sorgt Senaura. Im Klartext heißt das Kompatibilität zu allen gängigen Sound-Standards, wie DirectSound, DS3D, A3D 1.0, EAX 1.0, EAX 2.0 und I3DL2.

Fähigkeiten

Bis zu 32 Wave-Ströme kann der Crystal-DSP selbst berechnen, für weitere wird die CPU beansprucht. Die Darstellung der EAX-Töne meistert die XFire also souverän und zudem in guter Qualität. Auch im Midi-Bereich bleibt durch das 8-MB-Software-Sampleset kein Wunsch offen. Unsere Testsongs klangen ebenfalls sehr ordentlich – mit CPU-Unterstützung sind hier maximal 1.024 Stimmen möglich. Zur Steuerung aller Komponenten, wie zum Beispiel des Equalizers, dient das übersichtliche Control-Panel. Für alle produzierenden Musikfans gibt es noch ein dickes Softwarebundle. Dazu zählen zum Beispiel Steinbergs Wavelab Lite und diverse Sharewareperlen. Allen audiophilen Spielern empfehlen wir die DMX XFire 1024. Wer allerdings nur spielt und wenig Interesse an Midi- und Audioeditoren hat, greift besser zur günstigeren SBLive!

Bernd Holtmann

TerraTec DMX XFire 1024

Hersteller:	TerraTec
Info-Telefon:	02157 817 80
Web-Site:	www.terratec.de
Preis:	Ca. DM 120,-
Stärken:	Anschlussmöglichkeiten, Softwarebundle, Digital-Ausgang
Schwächen:	Kein A3D 2.0-Unterstützung
Ausstattung:	Sehr Gut
Features:	Sehr Gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 87 %

» Allroundtalent für Audiofetischisten und Hobbyspieler. «

ASUS AGP-V7700 Deluxe

Machen Sie sich auf neue 3D-Welten gefasst

GeForce2 GTS





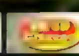
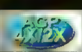










- Bestückt mit der schnellsten GeForce2 GTS GPU
- 32/64MB DDR Grafikspeicher mit einer maximalen Bandbreite von 5,3 GB/sek für beste Auflösung und Farbtiefe
- Optimiert für Direct3D & OpenGL VirtualReality-Anwendungen
- Die SmartDoctorTM-Technologie - Höchste Sicherheit für Ihr System
- VideoSecurity - Ihr System bemerkt mittels einer Kamera Bewegungen vor der Linse und zeichnet diese auf
- Digital TimeShifting VCR - gleichzeitige Aufnahme des Fernsehprogramms & gleichzeitiges Abspielen mit Full-D1 Auflösung
- Stereoscopic Video & Bilder
- Großbildwiedergabe auf dem Fernsehgerät mit einer Auflösung von 800x600
- ASUS Live! Videoaufnahme mit 30 Bildern/sek und einer Auflösung von 704x480
- ASUSDVD2000 S/W-Player, Ulead® VideoStudio und die besten 3D Spiele



GeForce2 GTS, 32MB DDR, VGA



64MB DDR, VGA,



AGP-V7700 Deluxe
GeForce2 GTS, 32MB DDR



AGP-V7700 Deluxe TV
GeForce2 GTS, 32MB DDR, VGA, TV-out, Video in, VR 3D glasses, TV tuner module



www.asuscom.de

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie dem nächsten Einkaufsbummel gelassen entgegensehen.

Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung eingeordnet. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter „Aktuelles" eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 149,-	92%
TerraTec	DMX XFire 1024	09/00	02157-81790	DM 129,-	87%
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	84%
TerraTec	Xlerate Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	80%
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	80%
Hoontech	SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398880	DM 179,-	80%
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	12/99	0211-338000	DM 99,-	79%

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/2000	02102-95990	DM 800,-	93%
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	07/2000	0211-338000	DM 999,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/2000	02102-95990	DM 799,-	91%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/2000	069-66982900	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/2000	0241-6065112	DM 850,-	90%
Hercules	3D Prophet II GTS 32 MB	07/2000	0211-338000	DM 799,-	90%
3dfx	Voodoo5 5500 AGP	07/2000	0180-5177617	DM 750,-	86%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/2000	0211-338000	DM 620,-	84%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/2000	02102-95990	DM 680,-	84%
Elsa	Erazor X²	04/2000	0241-6065112	DM 630,-	83%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/2000	069-66982900	DM 550,-	83%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/2000	02102-95990	DM 570,-	82%
Anubis	Typhoon Matrix 256 Pro	04/2000	06897-908823	DM 499,-	81%
Elsa	Erazor X	01/2000	0241-6065112	DM 500,-	81%
Asus	AGP-V6600 Pro64 Pure	05/2000	02102-95990	DM 650,-	80%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66982900	DM 450,-	80%
Guillemot	3D Prophet	12/99	0211-338000	DM 500,-	80%
Ati	Rage Fury MAXX	03/2000	089-665150	DM 599,-	75%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	08/99	02102-95990	DM 430,-	74%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	09/99	0180-5177617	DM 450,-	73%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	089-614474-0	DM 480,-	72%
Diamond/S3	Viper II Z200	03/2000	08151-266330	DM 370,-	72%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	07/99	0211-338000	DM 350,-	72%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	06/99	0180-5177617	DM 300,-	71%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	01/2000	0180-5177617	DM 300,-	71%
Ati	Rage Fury Pro	12/99	089-665150	DM 330,-	71%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	089-614474-0	DM 369,-	70%
Elsa	Erazor III	06/99	0241-6065112	DM 399,-	70%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	0180-5177617	DM 210,-	68%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	86%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/2000	069-92032165	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	0211-338000	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	0211-338000	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	0211-338000	DM 69,-	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/2000	04287-125133	DM 99,-	75%
Saitek	ST110	01/2000	089-54612710	DM 50,-	74%
Logic3	Phantom 2	03/2000	02383-690	DM 80,-	74%
Logitech	WingMan Interceptor	02/99	069-92032165	DM 99,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	01/99	01805-326283	DM 70,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 225,-	86%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	86%
Genius	MaxFighter F-33D	8/2000	02173-974321	DM 199,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	0211-338000	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	01805-125133	DM 99,-	80%
Saitek	P750	02/2000	089-54612710	DM 69,-	80%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/2000	01805-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/2000	02173-974321	DM 70,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	-	0541-122065	DM 89,-	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	5/2000	0180-5251199	DM 45,-	74%
Saitek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	06/99	0211-338000	DM 49,-	71%
Saitek	P120 Action Pad	02/2000	089-54612710	DM 30,-	70%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	5/2000	0211-338000	DM 199,-	85%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	0211-338000	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	0211-338000	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	02/98	01805-326283	DM 149,-	74%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	72%
Fanatec	Monte Carlo	04/99	01805-326283	DM 99,-	71%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	0211-338000	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/2000	0211-338000	DM 249,-	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	01805-125133	DM 249,-	76%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/2000	0180-5251199	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/2000	0180-5251199	DM 120,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/2000	www.haudenukas.de	DM 199,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	DM 120,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/2000	02173-974321	DM 100,-	78%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	DM 180,-	73%
Saitek	GM2	06/2000	089-54612710	DM 70,-	68%

Spiele-Index



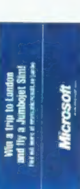
Verdrehte, blutunterlaufene Augen, ein wenig zerrupft – so sehen viele von uns nach einer durchchatteten Nacht aus. Aber nicht nur wir: Inzwischen entdecken sogar schon Stofftier-Macher ihr Herz für übernächtigte Computer-Freaks! Damit es nachts vor dem Monitor nicht mehr so einsam ist, hat Sigikid die Familie der Chattys (www.chattys.com) ins Leben gerufen. Fünf computersüchtige Kerlchen, die Ihnen geduldig neben dem Rechner Gesellschaft leisten – mit geröteten Augen, zerzaustem Fell und einer Portion Fast Food um den Hals. Die knuddeligen Begleiter auf Ihren Reisen durchs Internet sind im Spielwarenhandel für jeweils DM 149,90 zu haben.



Fundsachen

Bizarre Fantasien eines Flugsimulator-Freaks: Um den Realismus des *Microsoft Flightsimulators* noch weiter zu erhöhen, könnte man der Spielepackung eine stilechte Kotztüte beilegen! Damit können Sie sich in Ihrer häuslichen Umgebung nicht nur wie ein Jumbopilot fühlen, sondern dort auch Ihren Anfällen von Übelkeit in heimtückischen Turbulenzen ungehemmt nachgeben! Wohl bekomm's!

Flight Simulator 98
AIR SICKNESS BAG



Worte des Monats

„Blizzard Entertainment ist für Ihren Profi-Charakter nicht verantwortlich. [...] Blizzard ist nicht verantwortlich für den Tod oder Verlust Ihres Profi-Charakters, ganz gleich aus welchen Gründen, einschließlich Internet-Verzögerungen, Bugs, höherer Gewalt, Ihrer kleinen Schwester oder irgendwelchen anderen Gründen. [...] Blizzard wird keine verstorbenen Profi-Charaktere wiederherstellen und hat auch nicht die Möglichkeit dazu." Fragen Sie nicht einmal danach. La-la-li-la-la-la, wir können Sie nicht hören ...

(Auszug aus Blizzards *Diablo 2*-Handbuch, S. 35)

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION
ERSCHEINT AM 20. SEPTEMBER

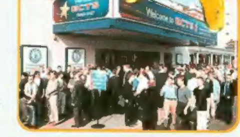
Vollversion: Turok 2



Gehen Sie mit unserer nächsten Spiele-Vollversion auf Saurierjagd und erleben Sie fantastische Abenteuer in atemberaubenden 3D-Welten! Acclaims *Turok 2* lässt nicht nur die Herzen der Action-Adventure-Freaks höher schlagen!

ECTS 2000

Die nach der E3-Messe in den USA wichtigste Spiele-Messe ist die alljährlich im September stattfindende ECTS im Londoner Olympia. Wir werden vor Ort sein und für Sie über die brandaktuellen Spiele-Trends berichten.



AUSSERDEM ...

Tipps und Tricks zu
Heavy Metal F.A.K.K. 2, KISS Psycho Circus und vieles mehr ...